

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* DALAM  
MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR SENI BUDAYA DAN  
PRAKARYA (SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Syarat Penyelesaian Pendidikan  
Tingkat Strata (S1) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh:

**FEBIE PANDESTY**

**NPM: 1411100195**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 H/2019 M**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* DALAM  
MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR SENI BUDAYA DAN  
PRAKARYA (SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Syarat Penyelesaian Pendidikan  
Tingkat Strata (S1) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh:

**FEBIE PANDESTY**

**NPM: 1411100195**

**JURUSAN: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dr. Septuri, M.Ag**

**Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1439 H/2018 M**

## ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh  
**Febie Pandesty**

Keterbatasan alat dan bahan untuk membuat alat peraga pada setiap materi sehingga media yang digunakan kurang bervariasi dan proses pembelajaran pun masih seperti biasanya dan belum terdapat suasana yang berbeda dan mendukung. *Papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan design tertentu dan menggunakan beberapa teknik yang dibuat menjadi lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya). Dengan menggunakan media *papercraft* ini dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam menggambar terutama pada gambar bentuk. Gambar bentuk adalah kegiatan memindahkan objek atau benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan yang sebenarnya. Kreatifitas menggambar pada gambar bentuk aspek yang diamati pada penelitian ini meliputi aspek menggambar bentuk. Pada aspek menggambar bentuk terdiri dari model, proporsi, komposisi, perspektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 21 peserta didik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus, yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran *Papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas seni budaya dan prakarya (SBDP) peserta didik kelas IV SDN 2 Sukarame Bandar Lampung. Alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Kreatifitas menggambar peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 hanya mencapai rata-rata 62 dengan rincian 8 peserta didik atau 38.09% yang mencapai peningkatan dan 13 peserta didik atau 61.90% yang belum mencapai peningkatan. Kemudian dilanjutkan pada siklus 2 yang mencapai rata-rata sebesar 76 dengan rincian 15 peserta didik atau 71.42 yang mencapai peningkatan dan 6 peserta didik atau 28,57% yang belum mencapai peningkatan. Dan dilanjutkan ke siklus 3 dengan rata-rata 84. Dengan rincian 18 peserta didik mencapai peningkatan dan 3 peserta didik belum mencapai peningkatan. Peningkatan terlihat pada siklus 2 dan siklus 3, dengan demikian peserta didik telah mencapai peningkatan dengan jumlah 86%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran *Papercraft*, Kreatifitas Menggambar, Penelitian Tindakan Kelas





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPER CRAFT  
DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS  
MENGGAMBAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA  
(SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR  
LAMPUNG**

**Nama : Febie Pandesty**

**NPM : 1411100195**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Telah dimunafasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munafasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Septuri, M.Ag**

**NIP. 196409201994031002**

**Pembimbing II**

**Anton Vri Hasnanto, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, **"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPER CRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG"**, disusun oleh **FEBIE PANDESTY, NPM.1411100195**, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa/16 April 2019 pukul 10:00 - 12:00 WIB.

**TIMPENGUJI**

**Ketua**

**:Syofnidah Ifrianti, M. Pd**

(.....)

**Sekretaris**

**:Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I**

(.....)

**Penguji Utama**

**:Dr. Rumadani Sagala, M.Ag**

(.....)

**Penguji Pendamping I**

**:Dr. Septuri, M. Ag**

(.....)

**Penguji Pendamping II**

**:Anton Tri Hasnanto, M. Pd**

(.....)

**Mengetahui:**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd**  
**NIP. 19560810 1987031001**



## MOTTO

أَفَلَمْ يَنْظُرُوا إِلَى السَّمَاءِ فَوْقَهُمْ كَيْفَ بَنَيْنَاهَا وَزَيَّنَّاهَا وَمَا لَهَا مِنْ فُرُوجٍ ﴿٦﴾

Artinya : “ Maka Apakah mereka tidak melihat akan langit yang ada di atas mereka, bagaimana Kami meninggikannya dan menghiasinya dan langit itu tidak mempunyai retak-retak sedikitpun ?” (QS.Qaf ayat 6)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV. Penerbit Diponegoro, 2005), h. 419.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'alamin, teriring doa dan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan berkah, nikmat, kedamaian, keindahan dan kemudahan dalam menjalani kehidupan ini. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibundaku Wisma Aprodita dan Ayahku Asman tercinta yang senantiasa menyanyangiku, membimbingku, mengajarku arti kehidupan, mengingatkanku disetiap waktu untuk tidak putus asa dalam meraih semua cita-cita dan harapanku, hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, semoga Allah memudahkan mereka baik didunia maupun di akhirat.
2. Adikku tersayang satu-satunya Shela Selvendah terimakasih atas motivasi dan dukungan yang telah memberikan semangat.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung tempat menuntut ilmu selama 4 tahun.

## **RIWAYAT HIDUP**

Febie Pandesty lahir di Bandar Lampung pada tanggal 24 oktober 1995 anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Asman dan Ibu Wisma. Pendidikan dimulai pada tahun 2002 Di SDN 1 Bumi Dipasena Makmur selesai tahun 2008, kemudian melanjutkan sekolah di SMPN 1 Rawajiu Timur yang di selesaikan pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMKN Rawajitu Timur dan selesai pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 sampai saat ini pula penulis terdaftar sebagai mahasiswi UIN Raden Intan Lampung, program SI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama menimba ilmu penulis mendapat banyak pengalaman dari proses pembelajaran di kelas dan dari KKN serta PPL. Dalam mengikuti KKN dan PPL tersebut penulis menyadari bahwa pengetahuan tidak hanya murni didapatkan di dalam kelas saja, tetapi kita juga butuh informasi dari orang lain yang bisa menambah pengalaman.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia yang dilimpahkan-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi agung Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun dan diselesaikan guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyusunan skripsi ini tentunya tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih setulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh Mukri, M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

4. Bapak Dr. Septuri, M.Ag dan bapak Anton Trihasnanto, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan waktu untuk memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan pada penulis selama di bangku kuliah.
6. Bapak Drs. Amrodi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 2 Sukarame Bandar Lampung, Ibu Dian Tartika, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 2 Sukarame Bandar Lampung, peserta didik kelas IV, serta staf dan karyawan yang telah memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis untuk mengumpulkan data yang penulis perlukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan khususnya PGMI kelas D, kelompok 195 KKN Desa Palas Lampung Selatan, kelompok PPL MIN 7 Bandar Lampung, serta teman-teman seangkatan 2014, (terimakasih atas dukungan dan motivasi yang membuatku sadar arti pentingnya kebersamaan) yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.
8. Sahabat-sahabatku 9 sempun, nurjanah, fajar, wahid yang telah memberikan banyak motivasi dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan Rahmat dan Hidayah-NYA atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.



Demikian skripsi ini penulis buat, atas bantuan dan partisipasinya yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik. Aamiin.

Bandar Lampung,

2019

Penulis,



**Febie Pandesty**  
**NPM.1411100195**

## DAFTAR ISI

|  |               |
|--|---------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                 | <b>i</b>      |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                       | <b>ii</b>     |
| <b>MOTTO .....</b>   | <b>iii</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                    | <b>iv</b>     |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                                 | <b>v</b>      |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                 | <b>vi</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                     | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                   | <b>xi</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                  | <b>xii</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                               | <b>xiii</b>   |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <br><b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah.....                             | 1             |
| B. Identifikasi Masalah.....                               | 9             |
| C. Batasan Masalah.....                                    | 9             |
| D. Rumusan Masalah.....                                    | 9             |
| E. Tujuan Penelitian .....                                 | 10            |
| F. Manfaat Penelitian .....                                | 10            |
| <br><b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                     | <br><b>12</b> |
| A. <i>Papercraft</i> .....                                 | 12            |
| 1. Pengertian <i>Papercraft</i> .....                      | 12            |
| 2. Sejarah <i>Papercraft</i> .....                         | 12            |
| 3. Fungsi <i>Papercraft</i> .....                          | 14            |
| B. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran.....       | 14            |
| C. Pendidikan Seni.....                                    | 16            |
| 1. Pengertian Pendidikan Seni.....                         | 16            |
| 2. Konsep Pendidikan Seni .....                            | 18            |
| 3. Kurikulum Pendidikan Seni .....                         | 19            |
| 4. Ranah Keperolehan Dalam Kurikulum Pendidikan Seni ..... | 21            |
| D. Pendidikan Seni Rupa .....                              | 22            |
| 1. Pengertian Pendidikan Seni Rupa .....                   | 22            |
| 2. Konsep Pendidikan Seni Rupa SD.....                     | 23            |
| 3. Aspek dan Jenis Karya Seni Rupa di SD .....             | 24            |
| 4. Perlunya Pendidikan Seni Rupa di SD.....                | 32            |
| E. Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).....                    | 33            |
| 1. Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) .....      | 33            |
| 2. Prinsip Pendidikan Kesenian.....                        | 36            |
| 3. Manfaat Seni Dalam Pendidikan.....                      | 37            |
| 4. Tujuan Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar .....         | 37            |



|   |            |
|---|------------|
| F. Indikator Meningkatkan kreatifitas .....                     | 39         |
| G. Faktor-Faktor Kemampuan Kreatifitas .....                    | 41         |
| H. Penelitian Yang Relevan .....                                | 43         |
| I. Kerangka Berfikir .....                                      | 44         |
| J. Hipotesis Tindakan.....                                      | 45         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                          | <b>47</b>  |
| A. Jenis Penelitian.....  | 47         |
| B. Setting penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian ..... | 50         |
| C. Variabel Penelitian .....                                    | 51         |
| D. Desain Penelitian Tindakan.....                              | 51         |
| E. Teknik Pengumpulan Data.....                                 | 54         |
| F. Indikator Keberhasilan Dan Analisis Data.....                | 59         |
| G. Analisis Data .....  | 60         |
| H. Instrumen Penelitian.....                                    | 60         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>              | <b>71</b>  |
| A. Hasil Penelitian .....                                       | 71         |
| 1. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian Pada Siklus 1 .....     | 71         |
| 2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian Pada Siklus 2 .....     | 79         |
| 3. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian Pada Siklus 3 .....     | 86         |
| B. Pembahasan.....  | 93         |
| <b>BAB V Kesimpulan .....</b>                                   | <b>97</b>  |
| A. Kesimpulan .....   | 97         |
| B. Saran.....   | 98         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                     | <b>99</b>  |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                  | <b>103</b> |

## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel.1: Hasil Nilai Harian Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Kelas IV<br>SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung .....   | 6       |
| Tabel.2: Perbedaan Antara Penelitian Formal dengan PTK .....  | 40      |
| Tabel.3: Kisi-kisi Pedoman Observasi Pendidik Dalam Penerapan Media<br>Pembelajaran <i>Papercraft</i> Untuk Meningkatkan Kreatifitas Peserta<br>didik.....      | 51      |
| Tabel.4: Lembar Observasi Pendidik Dalam Penerapan Media<br>Pembelajaran <i>Papercraft</i> Untuk Meningkatkan Kreatifitas Peserta<br>Didik.....                 | 52      |
| Tabel.5: Kisi-kisi Pedoman Observasi Peserta Didik Dalam Penerapan Media<br>Pembelajaran <i>Papercraft</i> Untuk Meningkatkan Kreatifitas Peserta<br>Didik..... | 53      |
| Tabel.6: Lembar Observasi Peserta Didik Dalam Penerapan Media<br>Pembelajaran <i>Papercraft</i> Untuk Meningkatkan Kreatifitas Peserta<br>Didik.....            | 54      |
| Tabel.7: Lembar Observasi Penilaian Kreatifitas Menggambar .....  | 56      |
| Tabel.8: Rubrik Pemberian Skor Kreatifitas Menggambar .....   | 56      |
| Tabel.9: Kategori Penilaian Kreatifitas Menggambar Peserta Didik .....  | 59      |
| Tabel.10: Instrumen Penelitian Dan Tujuan Penggunaan Instrumen.....   | 59      |
| Tabel.11: Hasil Siklus 1 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung .   | 64      |
| Tabel.12: Hasil Siklus 2 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung .   | 72      |
| Tabel.13: Hasil Siklus 3 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung .   | 79      |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Lampiran 1: Profil SDN 2 .....                                    | 87             |
| Lampiran 2: Silabus Pembelajaran.....                             | 93             |
| Lampiran 2: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1) ..... | 109            |
| Lampiran 3: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2) ..... | 128            |
| Lampiran 3: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 3) ..... | 141            |
| Lampiran 4: Foto-foto Proses Penelitian.....                      | 156            |
| Lampiran 5: Catatan Lapangan .....                                | 165            |
| Lampiran 6: Surat Menyurat .....                                  | 166            |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses pemertabatan manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya.<sup>1</sup> Atau dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat) yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya.<sup>2</sup> Pendidikan harus dijadikan prioritas utama dalam pembangunan bangsa, dan diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, terbuka, kompetitif, dan demokratis serta untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, salah satunya adalah pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Pendidikan seni merupakan bagian dari peradaban. Pendidikan seni telah ada sebelum manusia mengenal peradaban modern, yang tujuannya selalu mengalami perubahan. Diawal kehadirannya sampai pertengahan abad ke-20, pendidikan seni difungsikan untuk penularan bakat seni kepada para generasi penerus, yang tujuannya untuk menghasilkan seorang yang ahli dalam bidang seni

---

<sup>1</sup> Suwardan Denim, *Pengantar Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.2

<sup>2</sup> Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.2

(seniman). sistem pendidikan seni di awal sejarahnya, prosesnya banyak berbasis kepada sistem apretisip, sanggar, atau studio, kemudian bergeser ke sistem akademik pendidikan. Sistem pendidikan seni model pertama ini masih menganut prinsip pendidikan di dalam seni (*education in arts*). Sistem pendidikan seperti ini, dapat dikatakan merupakan asset budaya. Dalam perkembangannya, terutama semenjak pertengahan abad ke-20, pendidikan seni mulai mewacanakan bukan penulatan seni, tetapi pemfungsian seni yang tujuannya memanfaatkan seni sebagai sarana media untuk membantu menumbuhkembangkan individu peserta didik dalam rangka mempersiapkan hari depannya. Inilah yang disebut dengan fungsi seni sebagai asset pendidikan atau fungsi didik seni.

Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan arsitiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting bagi proses pendidikan. Pada kurikulum akan membahas bagaimana dan tentang apa pendidikan tersebut dilaksanakan.<sup>3</sup> Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana, pengaturan mengenai isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Ismail Suardi Wekke dan Ridha Windi Astuti, “*Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim*”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 01 No.1, tahun 2017. H.33

<sup>4</sup>Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.



Pada kurikulum 1968 dengan sebutan mata pelajaran menggambar, dalam kurikulum 1994 dengan sebutan mata pelajaran kertakes, dalam kurikulum 2006 dengan sebutan mata pelajaran seni budaya, tidak mengubah konsep pendidikan seni yang disandangnya. Di dalam kurikulum 2013 seni budaya dan keterampilan (SBK) telah berubah nama menjadi seni budaya dan prakarya yang dimana artinya pun sama namun yang membedakan adalah bahwa seni budaya dan prakarya bukan hanya seni yang mengembangkan keterampilan peserta didik saja namun disini peserta didik dapat membuat suatu karya seni dari keterampilan yang ada pada diri peserta didik tersebut.

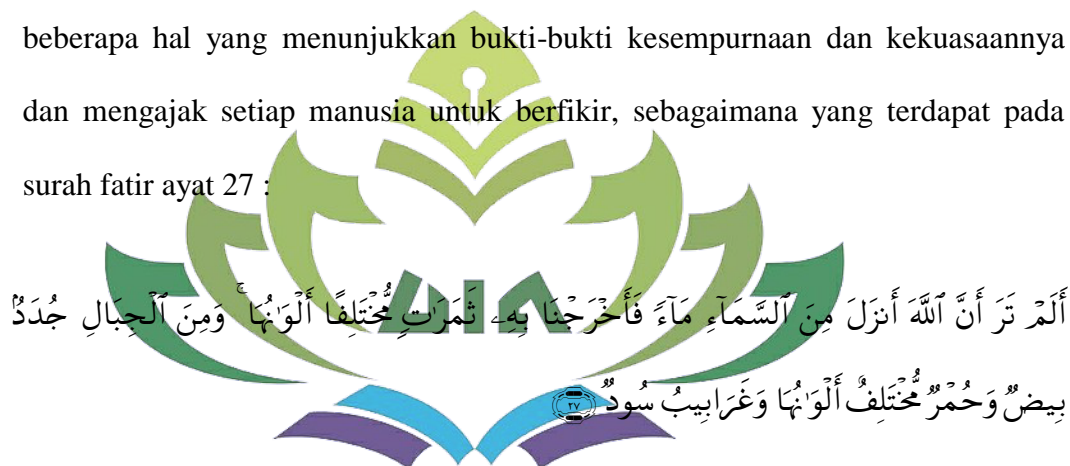
Seni budaya di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang harus diikuti oleh siswa. Seni budaya dan prakarya adalah mata pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan bakat yang ada pada dirinya dan mengembangkannya. Yang dimana mata pelajaran seni budaya dan prakarya merupakan mata pelajaran yang sangat menarik minat peserta didik. Peserta didik merupakan salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses pendidikan<sup>5</sup>. Dan dengan adanya mata pelajaran seni budaya dan prakarya maka secara tidak langsung bakat yang ada pada diri peserta didik akan muncul hingga berkembang.

Tujuan pendidikan seni bukan hanya untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. beberapa aspek

---

<sup>5</sup>Sukring, “ *Jurnal Pendidikan Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik*”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah ISSN: 2301-7562, Vol. 01 No.1, Tahun 2016, h.72

penting yang harus diperhatikan dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran kelompok, dan daya cipta. Selain itu pendidikan seni di SD bertujuan untuk menciptakan rasa indah dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi, melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak di olah dan dikembangkan. Selain mengolah cipta, rasa dan karsa, pendidikan seni merupakan mengolah berbagai keterampilan berfikir. Hal itu meliputi keterampilan kreatif, inovatif, dan kritis. Allah SWT juga menguraikan beberapa hal yang menunjukkan bukti-bukti kesempurnaan dan kekuasaannya dan mengajak setiap manusia untuk berfikir, sebagaimana yang terdapat pada surah fatir ayat 27 :



Artinya : " 27. tidakkah kamu melihat bahwasanya Allah menurunkan hujan dari langit lalu Kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka macam jenisnya. dan di antara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat. "(Q.S. fatir : 27)<sup>6</sup>

Pendidikan seni yang sudah diterapkan di SD adalah seni menggambar. kegiatan menggambar di SD dapat diterapkan dalam berbagai cara dari mulai pembuatan shet, pengembangan shet, menjadikan karya lukis atau gambar, menggambar dengan skema, memindahkan gambar dengan bantuan kisi-kisi dan menggambar ekspresi dengan cara memberikan gambaran kepada

---

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h. 437

siswa bagaimana seorang ahli menggarap karya mereka dari awal sampai akhir. Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung merupakan salah satu SD Negeri yang mengajarkan mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Di lihat dari pengertian seni itu sendiri adalah hasil karya cipta manusia yang memiliki nilai estetika dan artistik. Seni bukan saja dilihat dari penglihatan semata tetapi dilihat dari keindahan karya tersebut. Agar seni dapat dikatakan indah, maka perlu melihat pengalaman pada karya. Kamril menyatakan bahwa Mata pelajaran kesenian dalam kurikulum 2004 sebagai inti pengembangan kemampuan di bidang estetika memiliki peran potensial yang dapat mendukung dan mewujudkan kepribadian manusia Indonesia seutuhnya.<sup>7</sup> Secara Hierarki, tujuan pembelajaran seni bersifat kontinum, mencakup tujuan yang ideal sampai kepada tujuan yang bersifat Operasional tujuan yang dimaksud mencakup tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional.<sup>8</sup>

Penulis melakukan survey di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung terutama pada kelas IV di dapatkannya informasi tentang media yang sudah di terapkan pada pembelajaran terutama pada pembelajaran seni budaya dan prakarya. Dan pada SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung bahwa masih

---

<sup>7</sup> Hartini seri putri, dkk, “*Jurnal Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya*, Premiere Educandum”, vol: 5 no.1, tahun 2015, h.129

<sup>8</sup> Sefiniwati, “*Jurnal Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik*”, Jurnal Penelitian Guru Indonesia. Vol: 1 no. 1, h.38



ditemukan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi<sup>9</sup> dikarenakan keterbatasan alat dan bahan untuk membuat alat peraga pada setiap materi yang bisa mempermudah anak untuk menangkap sebuah materi pembelajaran ataupun merangsang anak untuk menarik dengan materi atau pembelajaran tersebut. Padahal dilihat dari Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yakni meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik), membantu agar proses belajar mengajar dapat terlaksanakan dengan baik, dan mendapatkan hasil yang sempurna.

Berdasarkan hasil obeservasi dengan guru mata pelajaran seni budaya dan prakarya, terdapat masalah yaitu belum maksimalnya menggambar dikelas IVB dimana peserta didik yang mencapai KKM hanya 9 peserta didik dan belum mencapai KKM 12 peserta didik. Hal ini disebabkan bahwa menggambar yang selama ini diterapkan belum menggunakan media sebagai acuan sebagai fokus menggambar.<sup>11</sup> Dengan demikian peneliti menyajikan data observasi dalam bentuk tabel yaitu sebagai berikut :

---

<sup>9</sup>Dian Tartika, wawancara dengan penulis, SDN 2 Sukarame Bandar Lampung, 2 Februari 2018.

<sup>10</sup>Hasan Sastra Negara, “*Jurnal Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*”, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1 No. 2, Tahun 2014, h.253

<sup>11</sup> Dian Tartika, wawancara dengan penulis, SDN 2 Sukarame Bandar Lampung, 2 Februari 2018.

**Tabel.1**  
**Hasil Nilai Harian Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas IV SD**  
**Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung**

| No | KKM | Nilai | Jumlah | Persentase | Keterangan   |
|----|-----|-------|--------|------------|--------------|
| 1  | 75  | >75   | 9      | 42,85%     | Tuntas       |
| 2  | 75  | <75   | 12     | 57,14%     | Tidak Tuntas |

Rendahnya kemampuan menggambar dikarenakan menggambar pada umumnya hanya sedekadar menggambar atau dikatakan menggambar bebas sesuai dengan yang peserta didik inginkan, padahal menggambar itu menggunakan beberapa unsur di dalamnya, bukan hanya mengerti pensil, buku, gambar, pewarna lalu digambar. Namun kita harus mengenal beberapa unsur ataupun aturan pada saat menggambar. Terutama pada gambar bentuk. Karna gambar bentuk adalah menggambar sesuai dengan objek yang kita lihat seperti nyata. Dan agar peserta didik bisa menggambar gambar bentuk peserta didik harus fokus dan paham. Misalkan peserta didik harus terfokus pada satu benda yang akan ia gambar sama seperti gambar tersebut.

Berdasarkan hasil survey peneliti memfokuskan pada media pembelajaran yaitu media pembelajaran *papercraft*. Namun bukan pada pembuatan *papercraft* nya tetapi *papercraft* sebagai media pembelajaran yang akan membantu proses menggambar itu menjadi maksimal. Maksimal dalam arti peserta didik senang ataupun tertarik dengan pembelajaran menggambar tersebut dan pembelajaran pun dapat tersampaikan dengan baik dan mudah. Jadi fokus utama peneliti pada proses penggunaan media pembelajaran.

Media *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik dibuat menjadi lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya).<sup>12</sup> Definisi *papercraft* menurut Julius Perdana webmaster dan designer : “*Papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan design tertentu dan menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas”. *Papercraft* disebut sebagai mainan edukatif yang bertujuan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah, melatih ketelitian, melatih kerapian dan ketekunan, melatih bekerja sama dan cara mengkomunikasikan ide sehingga tentu saja akan meningkatkan kreatifitas peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan keterangan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang *Papercraft* yang akan menjadi media pembantu pada pembelajaran seni budaya dan prakarya pada materi yang telah ditentukan. Sehingga diharapkan peserta didik bisa dengan mudah menjelaskan materi dengan adanya bantuan media *papercraft* tersebut dan hasil proses pembelajaran pun bisa sempurna. Dan akan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul :

**“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR SENI BUDAYA**

---

<sup>12</sup>Pengertian *papercraft*, (On-line), tersedia di <https://www.google.com/search?q=buku+tentang+paper+crafft&ie=utf-8&oe=utf-8> diakses. 26 Januari 2018



## **DAN PRAKARYA (SBDP) DI SD NEGERI 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu diantaranya:

1. Keterbatasan alat dan bahan untuk membuat alat peraga pada setiap materi.
2. Media yang kurang bervariasi.
3. Prosesnya pembelajaran pun masih seperti biasanya belum terdapat suasana yang berbeda dan mendukung.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari perluasan masalah dalam pembahasan dan penelitian maka diperlukan batasan-batasan yaitu: Penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung ?

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian di dalam karya ilmiah merupakan target yang hendak dicapai melalui serangkaian aktivitas penelitian, karena segala sesuatu yang di usahakan pasti mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan permasalahannya.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui Penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung.

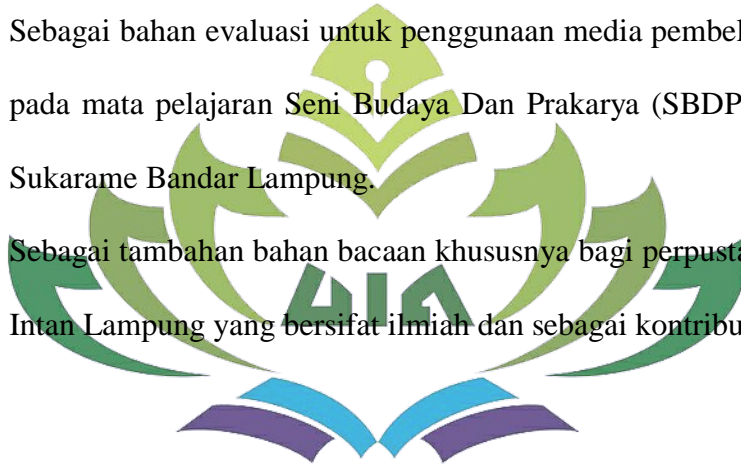
### F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti :
  - a. Sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti serta tambahan pengetahuan dan kerangka teoritis yang ilmiah atau pengintegrasian ilmu pengetahuan dan praktek serta melatih diri dalam researce ilmiah.
  - b. Untuk memenuhi beban SKS dan sebagai bahan penyusunan skripsi serta ujian munaqosah yang merupakan tugas akhir penulis untuk meyelesaikan

jenjang pendidikan strata satu (S1) pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

2. Bagi obyek penelitian

- a. Sebagai bahan masukan dalam rangka peningkatan Penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas menggambar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung .
- b. Sebagai bahan evaluasi untuk penggunaan media pembelajaran *papercraft* pada mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung.
- c. Sebagai tambahan bahan bacaan khususnya bagi perpustakaan UIN Raden Intan Lampung yang bersifat ilmiah dan sebagai kontribusi khasanah.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Papercraft*

##### 1. Pengertian *Papercraft*

*Papercraft* adalah koleksi bentuk seni menggunakan kertas atau kartu sebagai media artistic utama untuk penciptaan benda tiga dimensi. Ini adalah bahan yang paling banyak digunakan dalam seni dan kerajinan. Ini cocok untuk berbagai teknik, karena dapat dilipat, dipotong, dilem, dibentuk, dijahit, atau berlapis. *Papercraft* merupakan turunan dari seni melipat kertas seperti origami. Yaitu kerajinan kertas tiga dimensi yang menggunakan teknik merakit dan mengelem dan menempel pola yang ditentukan.<sup>1</sup>

Bedanya dengan *papercraft* dengan origami adalah origami adalah seni melipat kertas dengan menggunakan 1 lembar kertas sementara *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. Julius Perdana, seorang seniman *papercraft* membagi pengetahuan dan informasi mengenai seni kertas ini.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Idam Ragil Widiyanto, “Penggunaan Media Danbo *Papercraft* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana”, Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Vol: 3 No. 8, tahun 2015, h.4

<sup>2</sup> Pengertian *Papercraft* (on-line), tersedia di <https://www.google.com/search?q=sejarah+papercraft+dan+fungsi+papercraft%27&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b> diakses pada 1 Maret 2018.

## 2. Sejarah *Papercraft*

Veroze Waworuntu Saad penulis [kompasiana.com](http://kompasiana.com), sejarahnya dari paper model, berupa kendaraan perang atau bangunan pada tahun 1940an di Amerika Serikat, Inggris dan Eropa. Awalnya *papercraft* ini dicetak dimajalah yang di kenal sebagai card modeling. Biasa terdapat pada majalah berupa sebuah gambar atau poster yang mengharuskan pembacanya untuk melipat dan menggunting, inilah masa awalnya *papercraft*. Lalu sangat berkembang di Jepang sampai muncul jenis baru selain paper model, yaitu papesakura, miniature dari kertas tapi tanpa skala. Tidak selalu bangunan dan kendaraan, tapi juga bisa manusia, binatang bahkan makanan. Tahun 2000an muncul jenis baru lagi yaitu papertoys.

Popularitas *papercraft* juga dimula semenjak perang dunia ke II dimana kertas pada saat itu tidak ada batasan dalam produksinya, dimana banyak orang membuat berbagai model peralatan perang seperti pesawat, tank, dan kapal tempur dengan bahan kertas. Pada tahun 1941, Inggris menerbitkan 100 model yang berbeda dan sangat populer termasuk *papercraft* arsitektur, kapal laut dan pesawat.

Menurut Julius Perdana bahwa *papercraft* sudah ada di Indonesia sejak tahun 1970an tapi sangat terbatas orang tertentu, dibawa dari Jepang. Di tahun 1980an majalah Bobo sering sekali memberikan bonus “prakarya”, membuat kerajinan dari kertas, gunting, dan lem. Ditahun 1990an majalah Angkasa mempunyai rubrik modelkertas (papermodel) yang terbit tiap bulan dengan jenis pesawat model terbaru. Pembaca diberikan kesempatan untuk mendesain sendiri

model pesawat dan mengirimkannya untuk dimuat. Booming papermdel sendiri mulai terasa sejak tahun 2000-an dimana template model kertas mulai dibagikan gratis melalui internet, hingga kini hampir 80% template model kertas dapat diperoleh secara gratis di website-website *papercraft*. Bahkan tiap-tiap orang dapat membuat *papercraft* tanpa harus bersusah-susah memikirkan desain bentuk suatu *papercraft*, karena salah satu cara membuat *papercraft* adalah dengan cara online.<sup>1</sup>

### 3. Fungsi *Papercraft*

Selain sebagai hiasan rumah, ternyata *papercraft* juga bisa untuk meningkatkan kreatifitas anak taupun diri. Selain itu *papercraft* juga melatih kesabaran serta tingkat control emosi dan melatih tingkat stress. Semakin sering mengerjakan *papercraft* maka semakin kreatif dan semakin terjaganya kestabilan emosi.

### B. Langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Feri Sulianta, *Papercraft dari design creative hingga bisnis*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2010) h.165

<sup>2</sup> Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", *Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 4 No 1 (mei), h.78

## 1. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya : membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan. Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik. Peralatan yang digunakan antara lain spidol, penggaris, penghapus, dan kerta yang akan digunakan peserta didik untuk menggambar.

## 2. Pelaksanaan/penyajian

Dalam penyajian tenaga pengajar memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan).<sup>3</sup> Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti : yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan, jelaskan tujuan yang akan dicapai, jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama

---

<sup>3</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka-Press, 2014), h.115



proses pembelajaran, hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

### **3. Tindak lanjut**

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan, dan tes. Tindak lanjut yang akan dilakukan adalah dengan memberi materi berulang-ulang dan latihan menggambar berulang-ulang agar peserta didik paham dan mengerti.

## **C. Pendidikan Seni**

### **1. Pengertian Pendidikan Seni**

Pendidikan seni adalah proses penanaman pengalaman estetik kepada siswa. Pengalaman estetik adalah pengalaman menghayati nilai keindahan, bagaimanapun keindahan itu dimaknai. Seni adalah keindahan. Ia merupakan ekspresi ruh dan budaya manusia yang mengandung dan mengungkapkan keindahan. Ia lahir dari sisi terdalam manusia di dorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apapun jenis keindahan itu. Dorongan tersebut merupakan naluri manusia, atau fitrah yang dianugerahkan Allah kepada hambanya, disisi lain Al-Quran memperkenalkan agama yang lurus sebagai agama yang sesuai dengan fitrah manusia.

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ  
الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya : “30. Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (Q.S Al-Rum : 30)<sup>4</sup>

Pemberian pengalaman estetik dapat dilakukan melalui dua kegiatan yang saling berkaitan yaitu ekspresi dan kreasi. Pendidikan seni dalam konteks pendidikan lebih luas seperti dideklarasikan dalam konveks internasional tahun 2006, ditujukan untuk memastikan setiap anak dan orang dewasa mendapatkan hak memperoleh pendidikan dan mendapatkan peluang terlibat dalam pengembangan keikutsertaan dalam bidang kebudayaan dan sristik secara menyeluruh dan seimbang.

Pendidikan seni hakikinya adalah suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni.<sup>5</sup> Nilai-nilai yang dimaksud berkaitan dengan pengembangan imajinasi, intuisi, pikiran, kreatifitas, dan kepekaan rasa. Kehadiran pendidikan seni dalam pendidikan berangkat dari suatu pengalaman serta kajian ilmiah. Pada saat perkembangan seni menjulang jauh dengan berbagai karya-karya beberapa ahli kemudian mengakui bahwa ternyata karya seni mempunyai isi filsafat dan misi tertentu dari perupanya.kaum pragtisme dalam pendidikan, filsafat, dan

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.457

<sup>5</sup> Deddy Irawan, *Paradigma Pendidikan Seni*, (Yogyakarta: Thafa Media, 2017), h.23

psikologi, memandang bahwa seni bermanfaat untuk pendidikan, dan dimasukkan ke dalam kurikulum dengan berbagai latar belakang kemanfaatannya.

Seni dalam pendidikan formal akan di perhitungkan terhadap perencanaan pembelajaran pada sekolah, jika dalam pembelajaran formal seni adalah sebagai media pendidikan, Herbert read menyebutkan dengan istilah *education through art* menandakan bahwa prinsip pendidikan di dasari oleh seni.<sup>6</sup> Dalam hal ini seni sebagai sister nilai dalam belajar dan mengajar, seni sebagai metode atau cara belajar, seni sebagai alat mendidik dan melatih keterampilan serta kecakapan hidup, seni sebagai karya yang dapat dipelajari dan digunakan untuk menyatakan (mengekspresikan) gagasan, ide dan melatih kemampuan berimajinasi.

## 2. Konsep Pendidikan Seni

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreatifitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Melalui permainan, kita dapat mendidik anak dan membina kreatifitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam pendidikan seni anak memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan

---

<sup>6</sup> Deddy Irawan, *Op.cit.* h.102

daya cipta. Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan arsitiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu.<sup>7</sup> Selain itu, pendidikan seni di SD bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak diolah dan dikembangkan. Selain mengolah cipta, rasa dan karsa seperti yang diterapkan diatas, pendidikan seni merupakan mengolah berbagai kemampuan berfikir.

### 3. Kurikulum Pendidikan Seni

Penyebutan “pendidikan seni” untuk menunjukan konsep seni, yang perlu dihidup-suburkan dilingkungan pendidikan umum mengandung fungsi didik, membantu menumbuhkan-kembangkan berbagai potensi individu peserta didik. Tetapi tidak tertutup kemungkinan konsep itu disesuaikan dengan paradigm tertentu yang sama dengan konsep tentang keberadaan seni dilingkungan sekolah kejuruan, menularkan seni. Itu artinya paradigma dapat berubah-ubah, tetapi konsep tidak berubah. Karena itu sebagai konsep, sebutan “pendidikan seni” beserta makna yang dikandungkannya tetap adanya.<sup>8</sup> Yaitu bahwa seni yang berada di dalam lingkungan pendidikan umum, apapun disebutkannya berdasar pada konsep yang tetap, yang maknanya terkait dengan fungsi didik. Yakni untuk

---

<sup>7</sup>A.J.Sohardjo, *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*, (Malang: Bayumedia, 2015), h.13

<sup>8</sup>A.J.Sohardjo, *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Seni*, (Malang: Bayumedia, 2015), h.17

membantu pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi yang ada di dalam diri individu peserta didik.

Dengan kata lain sebutan pendidikan seni lebih menunjukkan fungsi didiknya daripada identitas tampilannya. Fungsi didik akan tetap, sedangkan identitas dapat berubah ubah sesuai dengan paradigma baru. Sebagai contoh ditetapkan mata pelajaran pendidikan seni dengan identitas menggambar dikurikulum sekolah jenjang pendidikan dasar (bagian pendidikan umum) di amerika di akhir abad XI, merupakan paradigm pendidikan seni untuk merespon perkembangan peradaban (perkembangan teknologi) masa itu, berupa mata pelajaran dengan identitas menggambar, karena menggambar berpotensi menopang teknologi. Dalam aplikasinya berperan untuk menularkan keterampilan. Kini serupa dengan menggambar yang terdapat di pendidikan kejuruan

. Secara etimologis kurikulum berasal dari bahasa Yunani, *curerer* yaitu pelari, dan *curere* yang berarti tempat berlari. Pada awalnya kurikulum merupakan jarak yang harus ditempuh oleh pelari mulai dari garis start sampai dengan finish. Pandangan tradisional merumuskan bahwa kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh murid untuk memperoleh ijazah. Kurikulum pendidikan dalam kamus tarbiyah adalah seperangkat perencanaan serta media yang dijadikan acuan oleh lembaga pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan .<sup>9</sup> Kurikulum sebenarnya mempunyai pengertian yang cukup kompleks,

---

<sup>9</sup>Reka Miswanto, “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Dalam Perspektif Kurikulum Humanistik”, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vo: 2 No.2,tahun 2015. h.207



bahkan saat ini definisi kurikulum semakin berkembang, sehingga yang dimaksud kurikulum tidak hanya gagasan pendidikan akan tetapi juga seluruh program pembelajaran yang terencana dari suatu institusi pendidikan termasuk di dalamnya.

Di Indonesia meski dengan sebutan lain, yang terwadahi dalam kurikulum 1968 dengan sebutan mata pelajaran menggambar, dalam kurikulum 1994 dengan sebutan mata pelajaran kerajinan, dan dalam kurikulum 2006 dengan sebutan mata pelajaran seni-budaya, tidak mengubah konsep pendidikan seni yang disandangnya.<sup>10</sup> Perubahan sebutan yang di dasari oleh paradigma tertentu itu bermaksud untuk merespon tantangan yang bersifat periodical, dan yang praktis. Sedangkan yang tahan jaman dan luas wilayahnya, bahkan yang esensial sifatnya tetap hadir untuk mendasari serta mendampingi yang paradigmatic temporer itu.

#### **4. Ranah Keperolehan Dalam Kurikulum Pendidikan Seni**

Seni yang disebut sebagai bidang pengetahuan berupa karya seni, hasil ciptaan manusia yang disebut seniman. Kemunculan ranah keperolehan dalam kurikulum mata pelajaran dalam tiga kategori tidak saja karena didasari oleh kelaziman penggunaan dalam ungkapan sehari-hari, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. tetapi juga karena hanya tiga kategori itulah yang dimunculkan dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan seni. Setidaknya yang telah terjadi selama ini dalam pergantian demi pergantian kurikulum di Indonesia. itupun tidak dimaknai ketiganya secara penuh sebagai ranah-ranah keperolehan, kecuali

---

<sup>10</sup>A.J.Soehardjo, *Op.cit.* h. 18

ranah pengetahuan seni. sedangkan dua lainnya, tidak bermaksud oleh dua bidang kepengetahuan yang sebenarnya adalah beranah seni.

Dengan demikian tiga karakteristik bidang pengetahuan seni dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan seni. Yaitu ranah seni yang seni, seni yang berkiblat ke ilmu pengetahuan, dan seni yang berkiblat ke teknologi.<sup>11</sup> karena ranah teknologi merupakan anak dari ranah ilmu pengetahuan, maka karakteristiknya pun sama. Dengan demikian hanya terdapat dua ranah kepengetahuan dalam seluruh tipe kurikulum pendidikan seni, ranah seni dan seni yang berkiblat ke ilmu pengetahuan, termasuk ke dalamnya adalah seni yang berkiblat ke teknologi. Yang dimaksud dengan kiblat pengetahuan adalah pernyataan tentang bidang pengetahuan yang difungsikan sebagai panutan oleh seni. Mengenai sebagian karakteristik yang secara hakikat dimiliki oleh seni, artinya kehakikian seni sebagai bidang kepengetahuan perasaan, yaitu estetika tidak berubah.

#### **D. Pendidikan Seni Rupa**

##### **1. Pengertian Pendidikan Seni Rupa**

Seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh panca indera penglihatan tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah tekstur dapat

---

<sup>11</sup> A.J.Soehardjo, *Op.cit.* h. 50

dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dsb.<sup>12</sup> Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita di kelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu : disitu seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya. Sebagaimana yang dijelaskan dalam surah Al-Anbiya ayat 16 :

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لْعَيْنٍ

Artinya : “16. dan tidaklah Kami ciptakan langit dan bumi dan segala yang ada di antara keduanya dengan bermain-main[954]”.<sup>13</sup>

Seni rupa dapat berfungsi sebagai media eksresi, media komunikasi, media pengembangan bakat, media pendidikan. Aspek seni rupa antara lain : aspek grahita, aspek garapan, aspek tata.

## 2. Konsep Pendidikan Seni Rupa SD

Pendidikan seni sesungguhnya merupakan istilah yang relative baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah pendidikan seni rupa. materi pelajaran yang diberikan tidak hanya menggambar tetapi juga beragam bidang seni rupa yang lain seperti mematung, mencetak, menempel dan juga apresiasi

<sup>12</sup>Wahyuni, *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar*, (Surabaya: Global Book, 2018), h.3

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.333

seni. Tujuan pengajaran menggambar disekolah adalah untuk menjadikan anak pintar menggambar melalui latihan kordinasi mata dan tangan.<sup>14</sup> Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan.

Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktifitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multicultural.

### **3. Aspek Dan Jenis Karya Seni Rupa di SD**

#### **a. Menggambar**

Kegiatan menggambar di SD dapat diterapkan dalam berbagai cara dari mulai pembuatan shet, pengembangan shet, menjadikan karya lukis atau gambar, menggambar dengan skema, memindahkan gambar dengan bantuan kisi-kisi, dan menggambar ekspresi dengan memberikan gambaran kepada siswa bagaimana seorang maestro menggarap karya mereka dari awal sampai akhir. Kegiatan mencoret-coret adalah bagian dari perkembangan motorik

---

<sup>14</sup>*Ibid.* h. 6

anak dan anak sangat menyenangi kegiatan ini, sehingga dengan dorongan guru dan kesempatan yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar.

Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Di dalam al-quran, memang al-quran sangat memperhatikan sisi hidup pada penggambaran yang diberikannya. Perhatikan bagaimana al-quran melukiskan tanah yang gersang sebagai tanah yang mati, dan tanah yang subur sebagai tanah yang hidup sebagaimana yang telah di jelaskan pada ayat di bawah ini :



Artinya : “42. dan ketika Balqis datang, ditanyakanlah kepadanya: "Serupa inikah singgasanamu?" Dia menjawab: "Seakan-akan singgasana ini singgasanaku, Kami telah diberi pengetahuan sebelumnya[1098] dan Kami adalah orang-orang yang berserah diri".<sup>15</sup>

Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu bentuk bahasa. Beberapa tahap perkembangan anak yang dapat dilihat berdasarkan hasil gambar dan cara anak menggambar :

Tahap mencoret sembarangan. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motorik sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu seperti benang kusut. Mereka sudah mahir menguasai gerakan

---

<sup>15</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.333



tangan sehingga hasil goresanpun sudah lebih. Tujuan menggambar bagi anak<sup>16</sup> : Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri, Mengembangkan daya kreatifitas, Mengembangkan kemampuan berbahasa, dan Mengembangkan citra diri anak.

#### **b. Gambar Bentuk**

Bentuk adalah istilah yang gampang dikacaukan dengan raut,dalam bahasa inggris bentuk merupakan form, bentuk merupakan kelseluruhan rupa sebuah rancangan walaupun raut merupakan unsur pengenalan yang utama.kita juga mengenal bentuk dari unsur garis, bidang,ukuran,warna, dsb. Dengan kata lain, semua unsur elemen rupa sekaligus disebut bentuk. Sedangkan racana menentukan cara sebuah bentuk dibangun, atau cara menghadirkan beberapa bentuk tersusun. Racana adalah keseluruhan organisasi dalam ruang, yakni sebuah kerangka yang menopang keseluruhan susunan raut, garis,bidang, warna. Dengan kata lain racana merupakan wujud untuk melahirkan sebuah bentuk yang dapat dipahami dan di nikmati dengan sempurna. Pemahaman ini untuk lebih jelasnya tidak terlepas dari proses gambar-menggambar, yang diawali dengan mencoret-coret atau sketsa-sketsa yang melahirkan gambar dari suatu bentuk objek yang diamati, kemudian disebut dengan menggambar bentuk.

Gambar yang digunakan untuk mempresentasi suatu objek, khususnya benda tidak bergerak (benda mati), disebut gambar alam benda (still life). Pada

---

<sup>16</sup>Wahyuni, *Op.cit.* h. 11

gambar alam benda ini dapat digambar objek seperti gelas, botol, sepatu, tas, kendi, bunga, buah-buahan dan sebagainya yang diatur secara artistic. Pada dunia pendidikan menggambar alam benda ini lebih dikenal dengan menggambar bentuk. gambar bentuk sebagaimana alam benda berusaha menampilkan objek yang digambar dengan setepat-tepatnya. Di dalam al-quran dijelaskan bagaimana al-quran melukiskan alam raya ini bagai sesuatu yang hidup bahkan berdialog, sebagaimana pada ayat di bawah ini:

ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ وَهِيَ دُخَانٌ فَقَالَ لَهَا وَلِلْأَرْضِ ائْتِيَا طَوْعًا أَوْ كَرْهًا قَالَتَا أَتَيْنَا طَائِعِينَ ﴿١١﴾

Artinya : “11. kemudian Dia menuju kepada penciptaan langit dan langit itu masih merupakan asap, lalu Dia berkata kepadanya dan kepada bumi: "Datanglah kamu keduanya menurut perintah-Ku dengan suka hati atau terpaksa". keduanya menjawab: "Kami datang dengan suka hati". (Q.S Al-Fushilat : 11)<sup>17</sup>

Menggambar bentuk sedikit berbeda dengan gambar alam benda karena harus mengikuti model atau objek yang digambar, sedangkan dalam menggambar alam benda bisa saja bertolak dari objek yang ada dalam ingatan atau imajinasi.

Menggambar bentuk adalah suatu kegiatan yang memindahkan objek model yang dilihat langsung, keatas bidang gambar dengan lebih mengutamakan kemiripan terhadap model tersebut. Menggambar bentuk juga identik dengan fotografi, yaitu memindahkan objek yang ada didepan mata ke

<sup>17</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.466

bidang gambar. Kegiatan fotografi menggunakan alat tustel yang menangkap bentuk objek melalui lensa di dalamnya, lalu dipantulkan ke film untuk merekam benda tersebut. Jika rekaman itu diprint maka akan tercetak objek tadi pada kertas foto. Pada kegiatan menggambar bentuk, pekerjaan tustel pada fotografi itu digantikan oleh manusia.

Si penggambar secara langsung mengamati model yang ada di depannya, lalu mencerna dalam otak, terus memerintahkan tangan untuk mencoretkan dengan kertas gambar. Hasil gambar yang diharapkan adalah sangat mirip dengan model tersebut. Dan disini si penggambar harus berfikir untuk melakukan kegiatan menggambar. Sebagaimana yang dijelaskan pada surat An-Naml ayat 42 :

فَلَمَّا جَاءَتْ قِيلَ أَهَكَذَا عَرْشُكَ قَالَتْ كَأَنَّهُ هُوَ وَأُوتِينَا الْعِلْمَ مِنْ قَبْلِهَا  
وَكُنَّا مُسْلِمِينَ

Artinya : "42. dan ketika Balqis datang, ditanyakanlah kepadanya: "Serupa inikah singgasanamu?" Dia menjawab: "Seakan-akan singgasana ini singgasanaku, Kami telah diberi pengetahuan sebelumnya[1098] dan Kami adalah orang-orang yang berserah diri".<sup>18</sup>

Kegiatan menggambar diawali dengan membuat sketsa bentuk objek-objek yang diamati. Sketsa merupakan kerangka bentuk objek model yang semula berada dalam pemikiran, lalu dituangkan atau digoreskan ke bidang gambar. Adapun peranan sketsa adalah untuk mempermudah dan memahami objek yang digambar secara garis besarnya, sebelum objek tersebut terlaksana

<sup>18</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.380

menurut raut sebenarnya. Sejauh sketsa tersebut dapat komunikatif bagi orang-orang yang mengamatinya, maka sketsa tersebut dapat dikatakan mendekati mendekati sempurna. Sempurna dalam arti adanya penyesuaian antara gagasan/imajinasi dan pengungkapan ke dalam sketsa sedetil mungkin terhadap objek gambar yang diamati.

Pada waktu pertama mengamati objek model menggambar bentuk, kita lebih mengutamakan penangkapan bentuk secara keseluruhan, karena bentuk keseluruhan merupakan salah satu faktor yang penting dan menentukan keberhasilan gambar bentuk. Bentuk keseluruhan lebih menjamin kemiripan gambar bentuk yang kita buat. Dengan menampilkan bentuk keseluruhan itu, kita atau orang lain akan lebih mudah mengenal benda-benda yang kita gambar. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar bentuk berarti menghadirkan kembali benda tiga dimensi yang ada dihadapan si penggambar ke atas bidang gambar dalam bentuk dua dimensi, tanpa menambahi ataupun mengurangi dari bentuk apa adanya pada model.

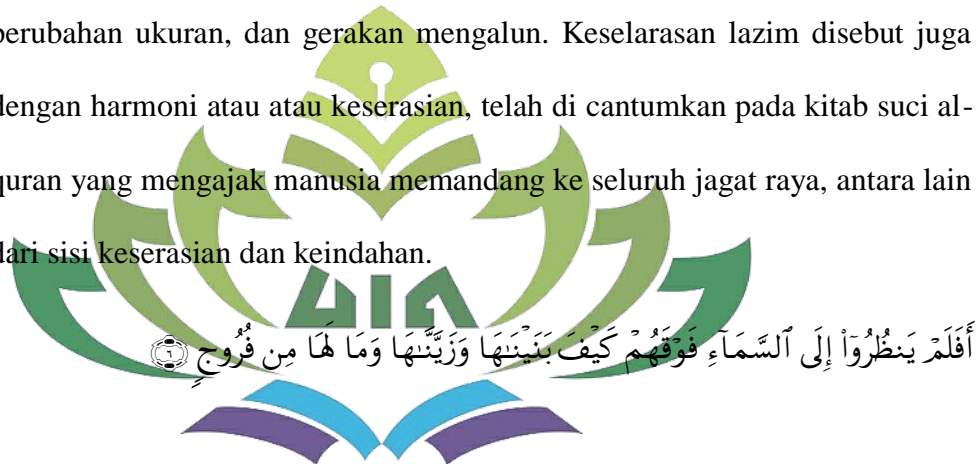
### **c. Kaidah-Kaidah Komposisi Dalam Menggambar Bentuk.**

Kaedah dan prinsip/tatacara menggambar yang di maksudkan adalah komposisi. Komposisi merupakan susunan dari beberapa unsur secara seimbang dan serasi (harmonis). Komposisi terdiri dari beberapa indikator yaitu : kesatuan, keseimbangan, irasi, proporsi, keselarasan, penekanan.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>Wahyuni, *Op.cit.* h. 60.

Kesatuan adalah susunan elemen-elemen membangun suatu objek tertata dengan rapi menurut yang semestinya. Kesatuan atau lazim disebut unity merupakan gabungan antar bagian-bagian yang utuh. Keseimbangan (balance) berhubungan dengan bobot, keseimbangan ini berkaitan juga dengan keseimbangan atau bobot actual atau sesungguhnya. Irama ditimbulkan dari kesan gerak dan unsur yang melekat pada karya seni, irama dalam seni rupa dapat diupayakan melalui pengulangan, pergantian, perubahan ukuran, dan gerakan mengalir. Keselarasan lazim disebut juga dengan harmoni atau keserasian, telah dicantumkan pada kitab suci al-quran yang mengajak manusia memandang ke seluruh jagat raya, antara lain dari sisi keserasian dan keindahan.



Artinya : “6. Maka Apakah mereka tidak melihat akan langit yang ada di atas mereka, bagaimana Kami meninggikannya dan menghiasinya dan langit itu tidak mempunyai retak-retak sedikitpun ?”(Q.S Qaf : 6)<sup>20</sup>

dalam karya seni rupa keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur yang mungkin sama, sesuai, dan tidak ada yang berbeda secara mencolok. Kontrasvariasi bentuk yang sangat berbeda pada suatu gambar, hal ini menjadi kekuatan dalam sebuah irama sehingga tidak merasa monoton. Pusat perhatian dalam seni rupa khususnya bagian yang menarik perhatian

<sup>20</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.518



yang menjadi prinsip penekanan yang sering disebut dengan pusat perhatian. Dan di jelaskan dalam al-quran melepaskan kendali kepada manusia yang memandangnya untuk menikmati dan melukiskan keindahan itu, sesuai dengan subjektifitas :

وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرْتَحُونَ وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾

Artinya : “6. dan kamu memperoleh pandangan yang indah padanya, ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika kamu melepaskannya ke tempat penggembalaan”.(Q.S. Al-Nahl : 6)<sup>21</sup>

#### d. Unsur Seni Rupa

Ada beberapa unsur yang menjadi dasar terbentuk wujud karya seni rupa yaitu titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur.<sup>22</sup>

##### 1) Garis

Garis merupakan torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu dengan yang lain.

##### 2) Warna

Warna berupa pigmen atau serbuk yang dipadatkan menjadi batangan maupun serbuk yang dibuat berbentuk pasta serta dicairkan. Warna yang digunakan oleh anak sebagai perwakilan atau simbol ungkapan

<sup>21</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.267

<sup>22</sup> Muhammad Fatchul Mubarak Febrianto,dkk, “Penerapan Media Dalam Bentuk Pop Up Book Pada Pembelajaran Unsur Seni Rupa Untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik”, Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Vol: 2 No. 3,tahun 2014, h.148

perasaan: apakah rasa sedih, gembira atau sekedar memenuhi ruang gambar.

### **3) Bentuk ruang**

Bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga bentuk satuan atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume. Secara teori terdapat 2 jenis bentuk yaitu bentuk geometris yang dibuat dengan alat penggaris sehingga berukur garis-garisnya, bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun menjadi pahat seta dipijit.

### **4. Perlunya Pendidikan Seni Rupa di SD**

Menurut Strenberg, kualitas emosional yang tampaknya penting, penting bagi keberhasilan kualitas ini adalah kemampuan mengenali perasaan sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap. Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaan sendiri, sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilaku secara wajar.

Menurut Pitcer mengatakan kemampuan membina hubungan bersosialisasi sama artinya dengan kemampuan mengolah emosi orang lain. Dengan seni rupa akan membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan

memberikan kesempatan dalam pergaulan social dan perkembangan terhadap emosional mereka. Anak-anak dengan kemampuan ini cenderung mempunyai banyak teman, pandai bergaul. Melalui belajar kelompok dituntut untuk bekerjasama, mengerti orang lain. Anak merupakan pribadi social yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya.

Menurut Goleman mengatakan bahwa idealnya seseorang dapat menguasai keterampilan kognitif sekaligus keterampilan social emosional. Melalui bukunya yang terkenal "*emotional intellogences (EQ)*", memberikan gambaran spectrum kecerdasan, dengan demikian anak akan cakap dalam bidang masing-masing namun juga menjadi amat ahli. Perkembangan kognitif tidak datang dengan sendirinya. Untuk mendorong pertumbuhan, kurikulum yang disusun berdasarkan atas taraf perkembangan anak. Serta harus dapat memberikan pengalaman pendidikan yang spesifik yaitu melalui pendidikan seni rupa di sekolah.<sup>23</sup>

## **E. Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)**

### **1. Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)**

Pembelajaran seni budaya khususnya disekolah merupakan salah satu perantara siswa untuk mengetahui karya-karya kebudayaan Indonesia dan sebagai sarana siswa untuk terampil dan berkarya. Tujuan pembelajaran seni rupa, secara umum adalah mampu menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya,

---

<sup>23</sup>Wahyuni, *Op.cit.* h. 8.

mengembangkan kepekaan akan karya kreatif. Pada pembelajaran seni rupa, siswa diperkenalkan berbagai macam media, alat dan bahan untuk menghasilkan karya seni. Karya yang dihasilkan tidak harus selalu berbentuk dua dimensi seperti gambar atau lukisan, namun bisa berbentuk tiga dimensi.

Pendidikan seni slama ini sangat bermanfaat bagi diri siswa itu sendiri seperti yang dijelaskan oleh Francesco (dalam Tarjo) menyatakan bahwa “seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara lain membantu pengembangan mental, emosional, kreaktivitas, estetika, social, dan fisik”. Bertalian dengan peranan pendidikan seni budaya dan keterampilan , Bandi menyatakan “pendidikan seni budaya dan keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musical, linguistic, logik matematik, naturalis, serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreatifitas, kecerdasan spiritual, moral dan kecerdasan emosional”.

Disamping peranan pendidikan seni budaya dan keterampilan, seni diklarifikasikan menjadi beberapa cabang seni seperti yang dijelaskan oleh Tarjo “seni diklasifikasikan menjadi empat yaitu, seni music, seni tari, seni drama dan seni rupa”. Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengungkapkan karya melalui media rupa (garis, bidang, bentuk, warna).

Jadi kesimpulannya seni budaya adalah mata pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan bakat yang ada pada

dirinya dan mengembangkannya. Di dalam al-quran telah dijelaskan bumi berhias sedemikian itu sebagai buah keberhasilan manusia memperindahkannya. Tentu saja hal tersebut merupakan hasil dorongan naluri manusia yang selalu mendambakan keindahan, sebagaimana yang terdapat dalam surah yunus ayat 24 :

إِنَّمَا مَثَلُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا كَمَاءٍ أَنْزَلْنَاهُ مِنَ السَّمَاءِ فَاخْتَلَطَ بِهِ نَبَاتُ الْأَرْضِ مِمَّا يَأْكُلُ  
النَّاسُ وَالْأَنْعَامُ حَتَّى إِذَا أَخَذَتِ الْأَرْضُ زُخْرُفَهَا وَازَّيَّنَتْ وَظَنَّ أَهْلُهَا أَنَّهُمْ قَدِرُوا  
عَلَيْهَا أَتْنَاهَا أُمْرًا لَّيْلًا أَوْ نَهَارًا فَجَعَلْنَاهَا حَصِيدًا كَأَن لَّمْ تَغْنَ بِالْأَمْسِ ۚ كَذَلِكَ نُفَصِّلُ الْآيَاتِ  
لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢٤﴾

Artinya : "24. Sesungguhnya perumpamaan kehidupan duniawi itu, adalah seperti air (hujan) yang Kami turunkan dari langit, lalu tumbuhlah dengan subur karena air itu tanam-tanaman bumi, di antaranya ada yang dimakan manusia dan binatang ternak. hingga apabila bumi itu telah sempurna keindahannya, dan memakai (pula) perhiasannya[683], dan pemilik-pemilikinya mengira bahwa mereka pasti menguasainya[684], tiba-tiba datanglah kepadanya azab Kami di waktu malam atau siang, lalu Kami jadikan (tanam-tanamannya) laksana tanam-tanaman yang sudah disabit, seakan-akan belum pernah tumbuh kemarin. Demikianlah Kami menjelaskan tanda-tanda kekuasaan (Kami) kepada orang-orang berfikir". (Q.S. Yunus : 24)<sup>24</sup>

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa merupakan hal-hal yang harus segera ditanggapi dan dipertimbangkan dalam pengembangan kurikulum pada setiap jenjang pendidikan.<sup>25</sup> Silverston mengemukakan definisi pengembangan kurikulum sebagai sesuatu yang sangat urgensi: "*Curriculum Development: problems, proses, and progress is aimed at contemporary circumstances and future projections*" sesuai dengan pengertian di atas,

<sup>24</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h.211

<sup>25</sup>Subandi, "Pengembangan Kurikulum 2013", Terampil Jurnal Pendidik dan Pembelajaran Dasar. Vol: 1 No. 1,tahun 2014. h.18



pengembangan kurikulum tidak hanya merupakan berbagai abstraksi yang seringkali mendominasi penulisan kurikulum, akan tetapi mempersiapkan berbagai contoh dan alternatif untuk tindakan yang merupakan inspirasi dari beberapa ide dan penyesuaian-penyesuaian lain yang dianggap penting.

Dengan kata lain, kurikulum adalah ‘pemandu terdepan’ pendidikan di lapangan. Di dalam kurikulum 2013 seni budaya dan keterampilan (SBK) telah berubah nama menjadi seni budaya dan prakarya (SBDP) yang dimana artinya pun sama namun yang membedakan adalah bahwa seni budaya dan prakarya (SBDP) bukan hanya seni yang mengembangkan keterampilan peserta didik saja namun disini peserta didik dapat membuat suatu karya seni dari keterampilan yang ada pada diri peserta didik tersebut.<sup>26</sup>

## 2. Prinsip Pendidikan Kesenian

Untuk menerangkan prinsip seni budaya dapat dimulai dengan menarik garis substansi seni dan seni budaya. Substansi seni sebagai berikut:<sup>27</sup>

- a. Substansi ekspresi, bidang latihnya: melukis, mematung menyusun benda-benda limbah, menyanyi, dan bermain music yang bebas sesuai dengan kaidah seni. Substansi kreasi, diartikan penciptaan adalah membuat rancangan reklame atau slogan bergambar, menerjemahkan wacana, mendayagunakan limbah menjadi benda pakai (kursi, meja, dan seterusnya) yang banyak

---

<sup>26</sup> N. Sugiartawan, dkk, “Jurnal Perubahan Pola Sikap Meniru dan Apresiasi Karya Seni Melalui Pengembangan Daya Cipta Berbasis Pengolahan Barang Bekas Dengan Teknik Kolase”, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol: 4 Tahun 2014.

<sup>27</sup> Ardipal, “Jurnal Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal Bagi Peserta Didik di Masa Depan”, Jurnal Bahasa dan Seni. Vol: 11 No.1, h.2

menuntut ide dan kelayakan tampilnya, sama halnya dengan bidang penciptaan dan aransemen lagu.

- b. Keterampilan, yang menitik beratkan kemampuan teknis dan kerajinannya sehingga bersifat reproduktif atau kemampuan melipat gandakan karya dengan tepat dan cepat serta orang lain dapat dan mampu mencontohkan hasil karyanya, misalnya: kerajinan tangan, menganyam, mengukir. Dalam bidang musik adalah teknik menyanyi atau teknik bermain music sehingga mampu menampilkan karya-karya music secara berkualitas dan indah.

### **3. Manfaat Seni Dalam Pendidikan**

Menurut Soharjo Manfaat seni dalam pendidikan dapat diterangkan sebagai berikut:<sup>28</sup>

- 1) Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 2) Seni membina perkembangan estetik.
- 3) Seni mambantu menyempurnakan kehidupan.

### **4. Tujuan Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar**

Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara postif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Permen No.57). Tujuan pembelajaran seni dapat tercapai jika guru memiliki kompetensi

---

<sup>28</sup>*Ibid.* h.3

dan persepsi yang baik dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni dan budaya dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam masa pendampingan melalui aktivitas kreatif anak berkebutuhan khusus yang bertujuan selain menghasilkan sebuah karya seni yang estetik juga sebagai sarana katarsis atau proyeksi anak berkebutuhan khusus dalam keinginan untuk mencoba mengungkapkan perasaan terdalamnya yang selama ini sulit diungkapkan.<sup>29</sup>

Pembelajaran SBK di sekolah dapat membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas. Pendidikan SBK diberikan disekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kemanfaatan terhadap kebutuhan pengembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam membentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata pelajaran seni budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut :

- a. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- b. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- c. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- d. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

---

<sup>29</sup>Lia mareza, “Jurnal Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus”, Scholaria Vol: 7 no. 1, tahun 2017, h.36

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa mampu berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.<sup>30</sup>

## **F. Indikator Meningkatkan Kreatifitas**

Untuk dapat menggambar bentuk dengan baik dan benar, diperlukan pengetahuan dan penguasaan terhadap prinsip-prinsip dan langkah kerjanya. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut:

### **(1) Model**

Model adalah objek yang dijadikan acuan untuk menggambar. Menggunakan model berarti menggambar bentuk terfokus pada objek yang digambar, bukan sekadar ingatan. Model gambar dapat dibuat secara langsung atau tidak langsung. Menggambar secara langsung, yaitu dengan menatap model yang ada di depan mata. Menggambar secara tidak langsung, yaitu menggambar model dari foto (reproduksi). Foto berasal dari majalah, koran, buku, atau media lainnya.

### **(2) Proporsi**

Suatu benda tersusun dari satu kesatuan berdasarkan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan bagian yang lain itulah yang dinamakan proporsi. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka

---

<sup>30</sup>*Ibid*, h.266

gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar. Jika gambar yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi maka akan terkesan janggal.

### **(3) Komposisi**

Komposisi adalah tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Gambar bentuk yang baik harus memerhatikan komposisi sehingga gambar yang dibuat dapat menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selaras.

- Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah penggambaran objek benda yang memberikan adanya kesan keseimbangan antarbagian-bagiannya, artinya tidak terkesan berat di salah satu sisi dan ringan di sisi yang lain.

- Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan adanya kesatuan unsur-unsur yang terpadu. Kesatuan artinya keterpaduan dari bagian-bagian gambar, tidak terkesan terbelah atau terpisah.

- Irama (*rhythm*)

Irama adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan pergerakan dengan alur yang teratur. Gambar yang terkesan ritmisnya akan terasa enak dipandang mata, lain dengan gambar yang acak-acakan dan tidak jelas pengaturan objeknya.

- Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau benda yang satu dengan benda yang lain dipadukan.

#### **(4) Perspektif**

Benda yang letaknya lebih dekat dengan pandangan mata, tampak lebih besar ukurannya bila dibandingkan dengan benda-benda yang letaknya jauh dari pandangan mata. Semakin jauh benda tersebut maka akan hilang dari pandangan mata (menuju suatu titik), misalnya saat melihat rel kereta api. Sesungguhnya rel kereta api itu besarnya sama, tetapi karena kesan pandangan mata, rel tersebut akan semakin menyempit dan menuju ke satu titik. Jadi, perspektif adalah penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata. Perspektif yang baik akan dapat menimbulkan kesan ruang tiga dimensi dalam bentuk gambar. Bila benda yang digambar tidak menggunakan kaidah perspektif maka akan terkesan janggal.

### **G. Faktor-Faktor Kemampuan Kreatifitas**

Ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreatifitas, yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak-orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.<sup>31</sup> Amabile mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreatifitas yaitu evaluasi, hadiah, persaingan/kompetisi antara anak, dan lingkungan yang membatasi. Sementara

---

<sup>31</sup>Yesi Budiarti, "Pengembangan Kemampuan Kreatifitas Dalam Pembelajaran IPS", Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP. Vol: 3 No. 1, Tahun 2015, h.68



menurut Torrance dalam Arieti yaitu: usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi, pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak, terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual, terlalu banyak melarang, takut dan malu, penekanan yang salah kaprah terhadap ketrampilan verbal tertentu, dan memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Kurikulum harus berorientasi pada pengalaman belajar sesuai dengan prinsip belajar sepanjang masa yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan Unesco, yaitu: learning to know atau learning to learn, learning to Do, learning to Be, learning to live together. Dari keempat pilar yang dirumuskan itu, tampak dalam belajar dan pembelajaran mendorong kreatifitas siswa dan terdapat pergeseran pemaknaan terhadap proses pendidikan dari sekedar mengetahui informasi menjadi proses mencari dan memanfaatkan informasi guna mendorong kreatifitas siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dan kreatifitas dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi dan mendorong kreatifitas belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan belajar siswa. Guru harus dapat menerapkan cara agar siswa termotivasi dan kreativitasnya tersalurkan dalam belajar, yaitu: memperjelas tujuan yang ingin dicapai, membangkitkan minat dan kreativitas siswa, ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, berilah

pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa, berikan penilaian, berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, ciptakan persaingan dan kerja sama.<sup>32</sup>

## H. Penelitian Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan *papercraft* berbasis metode drill pada materi membuat seni kolase dengan berbagai bahan kelas IV mata pelajaran seni budaya, yaitu :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Safitri Anwar dan Irwansyah pada tahun 2013 yang berjudul “konsep bentuk pada bangunan pelatihan” *papercraft* diketahui bahwa penerapan persepsi melalui bentuk memiliki peranan bagaimana bentuk dapat memancing perhatian dan memberi control perilaku bermain bentuk tersebut. Peranan ini dapat berupa jenis ataupun pengulangan dari bentuk tersebut. Pemilihan bentuk geometri harus disesuaikan terhadap aktivitas pengguna di dalamnya terhadap dampak psikologis suatu bentuk.<sup>33</sup>
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Idam Ragil Widiyanto Atmojo pada tahun 2015 yang berjudul “ penggunaan media danbo *papercraft* untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sederhana” diketahui bahwa media danbo *papercraft* dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sederhana pada peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan nilai evaluasi pemahaman konsep bangun ruang sederhana yang mengalami peningkatan

---

<sup>32</sup> *Ibid* , h.69

<sup>33</sup> Citra Safitri Anwar, “*Jurnal Konsep Bentuk Pada Bangunan Pelatihan Papercraft*” *jurnal Teknik Pomits*, Vol: 2 No. 2 , tahun 2013, h.3

pada setiap siklus.peserta didik lebih aktif menemukan sendiri konsep bangun ruang sederhana sehingga lebih memahami konsep bangun ruang sederhana. Hal ini di karenakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan menemukan sendiri konsep bangun ruang sederhana.<sup>34</sup>

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Reny Maryati pada tahun 2017 yang berjudul “pengembangan media diorama papercraft untuk pembelajaran menulis teks deskripsi berpendekatan saintifik siswa kelas VII smp negeri 3 sidoarjo” diketahui bahwa penggunaan media diorama papercraft dapat memusatkan perhatian peserta didik menjadi lebih fokus dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga waktu belajar peserta didik dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam kegiatan belajar.<sup>35</sup>

## I. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian.<sup>36</sup> Kerangka berfikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan

<sup>34</sup>Idam Ragil Widiyanto, “Penggunaan Media Danbo Papercraft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana”, Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Vol: 3 No. 8,tahun 2015, h.4

<sup>35</sup>Renny Maryati, “Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo”, Jurnal Unesa. Vol: 4 No.1,tahun 2017, h.5

<sup>36</sup>Maisaroh, Rostrieningsih. Jurnal, *Peningkatan hasil belajardnegan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quis team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di smk negeri 1 bogor*, 2010. h. 158.

menggambarkan aliran pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan.

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 2 Sukarame Bandar Lampung untuk melakukan suatu penelitian kreatifitas peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) kelas IV. Peneliti mencocokkan materi pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) yang akan diuji cobakan dikelas IV dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft* untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *papercraft* untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik diharapkan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan peserta didik. Karena dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft* ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat yang ada pada diri peserta didik itu sendiri dan peserta didik bisa mengekspresikan bakatnya.

#### **J. Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian tindakan atau PTK perlu dikemukakan atau perlu diadakan suatu hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dikemukakan

sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung.



### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan-riset-tindakan, yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Dari pernyataan diatas penelitian penelitian tindakan kelas merupakan strategi dalam pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata.

Menurut Suyanto, penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara profesioal. Dengan praktik-praktik pembelajaran secara profesional maka tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Penelitian tindakan kelas adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, artinya dilakukan secara bertahap. Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran



praktik sosial mereka.<sup>1</sup> Dengan proses pemecahan secara sistematis maka penelitian dapat terkonseptualisasi melalui tahapan-tahapan yang ada pada siklus penelitian tindakan kelas.

Dari beberapa pengertian para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada didalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas.

**Tabel.2**  
**Perbedaan antara Penelitian Formal dengan PTK<sup>2</sup>**

| No. | Penelitian Formal  | PTK   |
|-----|--|---|
| 1.  | Keahlian dibidang prosedur dan statistika inferensial  | Tidak dibutuhkan keterampilan khusus prosedur penelitian dan statistika.                                    |
| 2.  | Menghasilkan pengetahuan yang dapat digeneralisasikan  | Menghasilkan pengetahuan yang dapat diterapkan langsung   |
| 3.  | Masalah riset diidentifikasi dari sebelumnya. Masalah riset tidak terkait dengan masalah-masalah pekerjaan                                   | Masalah riset bersifat <i>on-the-job</i> , artinya terkait dengan bidang pekerjaan.                         |
| 4.  | Studi pustaka dilakukan secara cermat pada literatur primer. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang tinggi terhadap masalah | Sumber-sumber sekunder sudah cukup, digunakan untuk memperoleh gambaran umum terhadap masalah yang diteliti |

<sup>1</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2013), h 24-25.

<sup>2</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* ( Jakarta: PT Grafindo Pesada, 2016), hal 74.

| No. | Penelitian Formal   | PTK  |
|-----|---|--|
| 5.  | Teknik pengambilan sampel secara cermat untuk mendapatkan sampel yang representative  | Tidak dibutuhkan teknik pengambilan sampel. Semua siswa dijadikan subjek penelitian  |
| 6.  | Riset di rancang secara cermat untuk mengontrol variabel-variabel luar yang bisa mengacau. Misalnya ada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan | Riset dirancang secara agak longgar sebab peneliti sendiri terlibat langsung.  |
| 7.  | Pengukuran harus valid dan reliable   | Digunakan pengukuran ukuran standar  |
| 8.  | Analisis data sangat komplek digunakan uji tes signifikansi statistik inferensial.  | Analisis data lebih sederhana digunakan statistik deskriptif lebih menekankan signifikansi praktis dari pada teoritis atau statistic |
| 9.  | Lebih menekankan penerapan hasil untuk riset-riset selanjutnya. Ingin menggeneralisasikan temuan peneliti.                                      | Lebih menekankan penerapan praktis yang langsung dapat diterapkan. Ingin menyajikan resep pemecahan masalah.                         |

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas.<sup>3</sup> Selain memecahkan permasalahan penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan memperbaiki dan meningkatkan kondisi situasi belajar serta kualitas pembelajaran.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki dan meningkatkan

---

<sup>3</sup> Rukaesih, Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 173.

mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dan mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi.<sup>4</sup>

Berdasarkan pemaparan tujuan penelitian tindakan kelas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan/memperbaiki praktik pembelajaran agar pembelajaran dikelas lebih profesional.

## **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Sukarame Bandar Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2018/2019 di kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian atau respon dan adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Sukarame Bandar Lampung semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

---

<sup>4</sup>Ani Widayati, *Penelitian Tindakan Kelas (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (Volume VI Nomer 1)*, h. 90.

### C. Variabel Penelitian

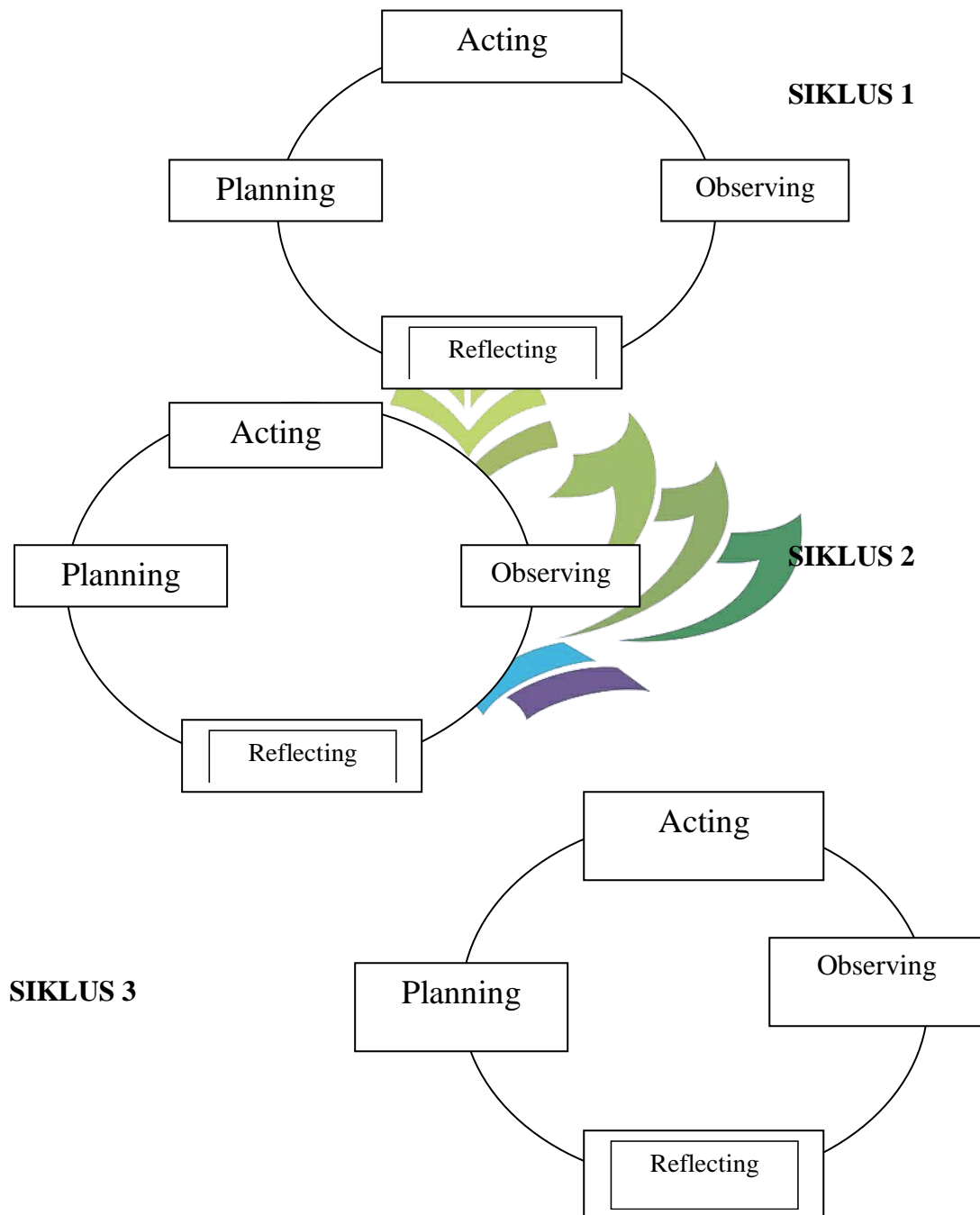
Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Didalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel penerapan media pembelajaran *Papercraft* sebagai variabel terikat.
2. Variabel untuk meningkatkan kreatifitas pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) sebagai variabel bebas.

### D. Desain Penelitian Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap penelitian yang disebut siklus. Kurt Lewin merupakan model pertama dalam PTK dan merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain. Konsep inti dari model Kurt Lewin terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

**Gambar.1****Gambar PTK Model Kurt Lewin**

Berikut penjelasan gambar yang telah disajikan pada gambar 1.

1. Tahap perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang terjadi secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti akan mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada. Kemudian peneliti mengidentifikasi masalah dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan.

2. Tahap Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan disini adalah perlakuan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya, artinya tidak direayasa untuk kepentingan penelitian akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran keseharian.

3. Tahap observasi (*observing*)

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sesuai dengan tindakan yang telah disusun.

4. Tindakan refleksi (*reflecting*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat



pembelajaran diterapkan. Kekurangan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti dalam merekam data (informasi) yang dibutuhkan. Adapun upaya dalam pengumpulan data yang diperoleh, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

##### a. Observasi

Sutrisno Hadi berpendapat bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dan berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*. Peneliti menggunakan *participant observation*, observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>5</sup> Peneliti melakukan observasi guna memperoleh suatu informasi yang akurat. Observasi dilakukan di SD 2 Sukarame Bandar Lampung. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui media yang sudah digunakan sebagai acuan untuk menggambar, untuk mengetahui proses menggambar yang sudah direapkan disekolah tersebut, dan untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran di sekolahan tersebut.

---

<sup>5</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h.203.

## b. Wawancara

Wawancara adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian tindakan kelas.<sup>6</sup> Dari pernyataan diatas, wawancara sangat diperlukan bagi peneliti untuk melengkapi kelengkapan informasi peneliti.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di SDN 2 Sukarame. Hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran seni budaya dan prakarya oleh peserta didik di anggap kurang menarik dan kurang bervariasi dalam penggunaan media yang dipakai pada saat pembelajaran tersebut. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam menggambar. Sebagai akibatnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran tersebut masih terbilang rendah. Instrument dokumentasi disusun untuk tujuan penelitian ini. Pedoman wawancara sebagai berikut :

**Tabel. 3**  
**Pedoman Wawancara Penelitian**  
**Terhadap Guru Seni Budaya Dan Prakarya Sd Negeri 2 Sukarame**

| No | Indikator          | Pertanyaan   | Nomor butir soal |
|----|--------------------|--|------------------|
| 1  | Media pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> <li>Selama proses pembelajaran, ada berapa media pembelajaran yang</li> </ul> | 1, 2, dan 3      |

---

<sup>6</sup>Kunandar, Op.Cit. h. 157.

| No | Indikator | Pertanyaan   | Nomor butir soal |
|----|-----------|--|------------------|
|    |           | <p>dipakai dalam proses pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selama pembelajaran, mata pelajaran apa sajakah yang sudah menggunakan alat bantu media?</li> <li>Apakah di dalam media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran masih terdapat kelemahan?</li> <li>Selama proses pembelajaran, apakah telah menggunakan media pembelajaran berupa papercraft pada proses pembelajaran menggambar (gambar bentuk)?</li> <li>Menurut , perlukah adanya media pembelajaran berupa papercraft untuk membantu proses pembelajaran pada materi</li> </ul> |                  |

| No | Indikator   | Pertanyaan  | Nomor butir soal |
|----|-------------|---|------------------|
|    |             | menggambar (gambar bentuk)?   |                  |
|    |             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Di sekolah ini, pernahkah menggunakan media pembelajaran SENI BUDAYA DAN PRAKARYA dalam proses pembelajaran ?</li> <li>• Adakah kesulitan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran?</li> <li>• Adakah peserta didik yang kurang memahami media pembelajaran yang digunakan?</li> </ul> | 4,5, dan 6       |
| 2  | Kreatifitas | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik, apakah telah menggunakan media pembelajaran berupa papercraft pada proses pembelajaran menggambar (gambar</li> </ul>   | 7,8,9            |

| No | Indikator | Pertanyaan  | Nomor butir soal |
|----|-----------|---|------------------|
|    |           | bentuk)?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>Menurut ibu, perlukah adanya media pembelajaran berupa papercraft untuk membantu proses pembelajaran pada materi menggambar (gambar bentuk) dan untuk meningkatkan kreatifitas?</li> </ul> |                  |

c. Tes

Tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku prestasi siswa sebagai peserta didik.<sup>7</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kreatifitas peserta didik dalam menggambar. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Tes yang dilakukan peneliti ialah tes akhir untuk mengetahui kreatifitas peserta didik dalam pelajaran seni budaya dan prakarya setelah dilakukannya penerapan menggunakan media *papercraft*. Tes yang dilakukan berupa praktik

---

<sup>7</sup>Benidiktus Dan Jeinne, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 58.

menggambar yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV di Sd Negeri Sukarame Bandar Lampung.

Didalam tes yang akan dilakukan peneliti mencakup beberapa deskripsi yang akan dijadikan dasar peneliti untuk menilai hasil dari tes yang diberikan oleh peneliti. Deskripsi yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1. Model, menggambar sesuai dengan objek yang disediakan.
2. Proporsi, kesatuan ukuran bentuk.
3. Komposisi, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar.
4. Perspektif, penggambaran objek berdasarkan kesan pandangan mata.

Kelima deskripsi diatas mencakup 4 aspek yang akan dinilai mulai dari yang tidak jelas sampai sangat jelas.

#### d. Dokumentasi

Gottschalk mengungkapkan bahwa dokumentasi adalah sumber tertulis bagi informasi sejarah sebagai kebalikan daripada kesaksian lisan atau dapat berupa pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data yang berbentuk tertulis, lisan atau gambar, seperti nama peserta didik, profil sekolah, daftar keterampilan berbicara peserta didik, dan hal lain yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi yang dilakukan berupa gambar, antar lain foto nilai seni budaya dan prakarya, foto pada saat wawancara, foto pada setiap siklus, foto bersama kepala sekolah, foto



bersama wali kelas, foto bersama peserta didik kelas IV, dan berupa video yaitu video pada siklus pertama, kedua, ketiga. Kisi-kisi dokumentasi disusun khusus untuk tujuan penelitian ini. Kisi-kisi dokumentasi sebagai berikut:

**Tabel. 4**

**Kisi-kisi Dokumentasi Dalam Penerapan Media Pembelajaran *Papercraft* Untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik**

| No | Aspek              | Indikator             |
|----|--------------------|-----------------------|
| 1  | Media pembelajaran | Persiapan             |
|    |                    | Pelaksanaan/penyajian |
|    |                    | Tindak lanjut         |
| 2  | Kreatifitas        | Model                 |
|    |                    | Proporsi              |
|    |                    | Komposisi             |
|    |                    | Perspektif            |

#### **F. Indikator Keberhasilan dan Analisis Data**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika peserta didik telah mencapai peningkatan kreatifitas dalam menggambar dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 80%. Sedangkan indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas adalah apabila peserta didik yang nilai tuntas belajar sudah lebih dari satu yaitu mencapai 18 peserta didik. Jadi setelah

mencapai peningkatan sebanyak 80% dengan nilai rata-rata 75 maka penelitian yang dilakukan berhasil.

### G. Analisis Data

Setelah data terkumpul yang terdiri dari hasil observasi dalam kreatifitas peserta didik dan aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *papercraft* yang berupa hasil nilai tes setiap akhir siklus. Maka langkah selanjutnya adalah:

1. Menganalisis data hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan setiap siklus dengan metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang sedang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau.
2. Analisis data secara kuantitatif yaitu dengan membandingkan hasil tes di setiap siklusnya melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase<sup>8</sup>

### H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.<sup>9</sup> Instrumen penelitian yang digunakan berbentuk perintah petunjuk

---

<sup>8</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 43.

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Op.Cit*, h. 84.

kerja atau petunjuk media audio visual dan keterampilan berbicara. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Alat yang digunakan sebagai pengumpul data ialah: lembar observasi, tes dan catatan lapangan.

a. Lembar observasi

Observasi adalah pengamatan dan perencanaan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>10</sup> Alat penelitian dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengumpulkan data lapangan. Kerangka observasinya sebagai berikut :

**Tabel.5**  
**Kerangka Observasi Dalam Penerapan Media Pembelajaran *Papercraft***  
**Untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik**

| No | Aspek yang dinilai | Indikator              | Alat Pengumpul Data                |
|----|--------------------|------------------------|------------------------------------|
| 1  | Media pembelajaran | 1. Persiapan           |                                    |
|    |                    | a. Silabus             | Dokumentasi                        |
|    |                    | b. RPP                 | Dokumentasi                        |
|    |                    | c. Media Papercraft    | Observasi, wawancara, dokumentasi. |
|    |                    | d. Alat, antara lain : | Observasi, wawancara,              |

<sup>10</sup>Irnawati, ” Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Diskusi Pada Materi Kebebasan Berorganisasi Dalam pembelajaran Pkn”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol : 2 No.9, tahun 2013 , h. 10.

| No | Aspek yang dinilai | Indikator  | Alat Pengumpul Data                |
|----|--------------------|--|------------------------------------|
|    |                    |  | dokumentasi.                       |
|    |                    | - Spidol   | Observasi, wawancara, dokumentasi. |
|    |                    | - Penggaris  | Observasi, wawancara, dokumentasi. |
|    |                    | - Penghapus  | Observasi, wawancara, dokumentasi. |
|    |                    | - Kertas untuk menggambar  | Observasi, wawancara, dokumentasi. |
|    |                    | 2. Pelaksanaan/penyajian   |                                    |
|    |                    | a. Menyiapkan Media dan alat telah lengkap dan siap digunakan.                         | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | b. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai  | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | c. Menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh peserta didik                              | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | d. Menghindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | e. Ketenangan peserta didik  | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | 3. Tindak lanjut   |                                    |
|    |                    | a. Menjelaskan materi berulang-ulang   | Observasi, dokumentasi.            |
|    |                    | b. Latihan menggambar berulang-ulang   |                                    |

| No | Aspek yang dinilai | Indikator  | Alat Pengumpul Data     |
|----|--------------------|--|-------------------------|
|    |                    |  | Observasi, dokumentasi. |
| 2  | Kreatifitas        | a. Model<br>- Menggambar sesuai objek yang disediakan.   | Observasi, dokumentasi. |
|    |                    | b. Proporsi<br>- Kesatuan ukuran bentuk sesuai dengan objek yang disediakan                      | Observasi, dokumentasi. |
|    |                    | c. Komposisi<br>- Keseimbangan irama dan keselarasan bentuk sesuai dengan objek yang disediakan. | Observasi, dokumentasi. |
|    |                    | d. Perspektif<br>- Penggambaran objek berdasarkan kasat mata sesuai dengan objek yang disediakan | Observasi, dokumentasi. |

Dari kisi-kisi aspek yang dinilai diatas dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator yang akan peneliti sajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel.6**  
**Lembar Observasi Pendidik Dalam Penerapan Media Pembelajaran**  
***Papercraft* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik**

| No | Aspek Yang Dinilai  | Nilai |   |   |   |
|----|---|-------|---|---|---|
|    |   | SB    | B | C | K |
| 1  | Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)                                   |       |   |   |   |
| 2  | Menyiapkan silabus  |       |   |   |   |
| 3  | Menyiapkan media papercraft   |       |   |   |   |
| 4  | Menyiapkan alat seperti spidol, penggaris, penghapus, kertas untuk menggambar.      |       |   |   |   |
| 5  | Menjelaskan tujuan yang akan dicapai  |       |   |   |   |
| 6  | Menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh peserta didik                              |       |   |   |   |
| 7  | Menghindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi |       |   |   |   |
| 8  | Ketenangan peserta didik  |       |   |   |   |
| 9  | Menjelaskan materi berulang-ulang   |       |   |   |   |
| 10 | Latihan menggambar berulang-ulang   |       |   |   |   |
| 11 | Menggambar sesuai objek yang disediakan.  |       |   |   |   |
| 12 | Kesatuan ukuran bentuk sesuai dengan objek  |       |   |   |   |



| No | Aspek Yang Dinilai   | Nilai |   |   |   |
|----|--|-------|---|---|---|
|    |  | SB    | B | C | K |
|    | yang disediakan  |       |   |   |   |
| 13 | Keseimbangan irama dan keselarasan bentuk sesuai dengan objek yang disediakan. |       |   |   |   |
| 14 | Penggambaran objek berdasarkan kasat mata sesuai dengan objek yang disediakan  |       |   |   |   |

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

b. Tes

Tes merupakan suatu bentuk alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pengajaran telah tercapai.<sup>11</sup> Dari pertanyaan diatas dapat disimpulkan tes ialah evaluasi terhadap hasil belajar. Untuk tes kreatifitas menggambar, digunakan lembar observasi penilaian kreatifitas menggambar. Berikut peneliti menyajikannya dalam bentuk tabel.

**Tabel .7**  
**Lembar Observasi Penilaian Kreatifitas Menggambar**

| No | Aspek yang dinilai | Tingkat capaian kinerja |   |   |   |   |
|----|--------------------|-------------------------|---|---|---|---|
|    |                    | 5                       | 4 | 3 | 2 | 1 |

<sup>11</sup>Abdul Kadir, "Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar". Vo. 8 No. 2 (Juli-Desember 2015) *Jurnal Al-Ta'dib Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari*, h. 1

| No | Aspek yang dinilai | Tingkat capaian kinerja |   |   |   |   |
|----|--------------------|-------------------------|---|---|---|---|
|    |                    | 5                       | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1  | Model              |                         |   |   |   |   |
| 2  | Proporsi           |                         |   |   |   |   |
| 3  | Komposisi          |                         |   |   |   |   |
| 4  | Perspektif         |                         |   |   |   |   |

Dari lembar observasi diatas dapat dijabarkan aspek yang dinilai menjadi lebih rinci keterangan tingkat capaian kinerja dalam keterampilan berbicara dengan menggunakan media *Papercraft* sebagai berikut:

**Tabel.8**  
**Rubrik Pemberian Skor Kreativitas Menggambar**

| No | Aspek yang dinilai | Deskripsi   | Skor |
|----|--------------------|---|------|
| 1  | Model              | <b>Sangat Baik</b> , Peserta didik menggambar dengan sangat baik sesuai objek yang telah di sediakan. | 5    |
|    |                    | <b>Baik</b> , Peserta didik menggambar dengan baik sesuai objek yang telah di sediakan.               | 4    |
|    |                    | <b>Cukup</b> , Peserta didik menggambar dengan cukup sesuai objek yang telah di sediakan.             | 3    |
|    |                    | <b>Kurang</b> , Peserta didik menggambar dengan sangat sesuai objek yang telah di sediakan.           | 2    |
|    |                    | <b>Sangat kurang</b> , Peserta didik menggambar dengan sangat kurang objek yang telah di sediakan.    | 1    |
| 2  | Proporsi           | <b>Sangat baik</b> , kesatuan ukuran bentuk yang sangat sesuai dengan objek yang telah disediakan.    | 5    |
|    |                    | <b>Baik</b> , kesatuan ukuran bentuk yang sesuai  | 4    |

| No | Aspek yang dinilai | Deskripsi  | Skor   |
|----|--------------------|--|--|
|    |                    | <p>dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Cukup</b>, kesatuan ukuran bentuk yang cukup sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Kurang</b>, kesatuan ukuran bentuk yang kurang sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Sangat kurang</b>, kesatuan ukuran bentuk yang sangat kurang sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p>   | <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>                   |
| 3  | Komposisi          | <p><b>Sangat baik</b>, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar sangat sesuai dengan objek yang disediakan.</p> <p><b>Baik</b>, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar sesuai dengan objek yang disediakan.</p> <p><b>Cukup</b>, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar cukup sesuai dengan objek yang disediakan.</p> <p><b>Kurang</b>, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar kurang sesuai dengan objek yang disediakan.</p> <p><b>Sangat kurang</b>, keseimbangan irama dan keselarasan bentuk gambar sangat kurang sesuai dengan objek yang disediakan.</p>                             | <p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p> |
| 4  | Perspektif         | <p><b>Sangat baik</b>, penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata sangat baik sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Baik</b>, penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata baik sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Cukup</b>, penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata cukup sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Kurang</b>, penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata kurang sesuai dengan objek yang telah disediakan.</p> <p><b>Sangat kurang</b>, penggambaran objek berdasar kesan pandangan mata sangat kurang sesuai dengan objek yang telah</p> | <p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p> |

| No | Aspek yang dinilai | Deskripsi   | Skor |
|----|--------------------|-------------|------|
|    |                    | disediakan. |      |

Setelah menilai beberapa deskripsi diatas, maka akan dilakukan analisis menggunakan rumus untuk mengkategorikan skor yang akan diperoleh peserta didik. Maka peneliti akan mengitung rata-rata meningkatkan kreatifitas dalam gambar bentuk menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Nilai Akhir

$\sum X$  = Nilai yang Diperoleh

N = Jumlah Sampel

Kemudian nilai yang diperoleh berdasarkan rumus rata-rata akan menentukan skor tingkat kreatifitas menggambar peserta didik dalam menggambar.

**Tabel.9**  
**Kategori Penilaian Kreatifitas Menggambar Peserta didik**

| Rentang Presentase | Skor/Mutu | Tingkat Kemampuan |
|--------------------|-----------|-------------------|
| 85-100%            | 5         | Baik Sekali       |
| 75-84%             | 4         | Baik              |
| 60-74%             | 3         | Cukup             |

| Rentang Presentase | Skor/Mutu | Tingkat Kemampuan |
|--------------------|-----------|-------------------|
| 40-59%             | 2         | Kurang            |
| 0-39%              | 1         | Sangat Kurang     |

**Tabel.10**  
**Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen**

| No | Jenis Instrumen               | Tujuan Instrumen  | Sumber Data                     | Waktu  |
|----|-------------------------------|---|---------------------------------|--|
| 1. | Tes kreatifitas peserta didik | Untuk mengetahui kreatifitas peserta didik dalam menggambar (gambar bentuk) | Peserta didik                   | Pada saat peserta didik melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran visual. |
| 2. | Lembar daftar Dokumentasi     |   | Sekolah, Guru dan Peserta didik | Selama proses penelitian   |

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

##### **1. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian pada siklus 1**

Dalam penerapan siklus 1 dilaksanakan selama 1 minggu setiap minggunya terdapat 2 kali tatap muka, pertemuan pertama menjelaskan materi dan pertemuan kedua peneliti mengadakan tes penilaian dengan menggambar sederhana untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

##### **Siklus 1 Pertemuan Pertama**

###### **1. Tahap 1: perencanaan Tindakan (*planning*)**

Adapun persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Membuat materi dasar tentang unsur seni rupa dan dasar arti menggambar.



- 1) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
  - 2) Menyiapkan kamera untuk dokumentasi.
2. Tahap 2: Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaku tindakan mengajar pada penelitian ini adalah peneliti. Pelaksanaan tindakan siklus 1 sebanyak 2 kali tatap muka dalam seminggu dengan jadwal yang ditentukan yaitu hari selasa tanggal 30 oktober 2018. Penerapan media *Papercraft* dengan sebuah permasalahan dan percobaan dalam siklus 1 dilaksanakan 1 kali pengambilan nilai tes. Siklus 1 tes yang digunakan yaitu praktik menggambar sesuai dengan keinginan mereka (bisa dikatakan mudah). Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti telah melakukan sosialisasi di kelas IV, memperkenalkan diri dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa tegang dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan mudah untuk berinteraksi dengan baik. Tahap ini dilakukan peneliti pada hari kamis tanggal 25 oktober 2018.

Adapun tahapan pelaksanaannya : dengan menjelaskan dasar dari arti menggambar tersebut dan menjelaskan dasar unsur seni rupa sebelum menggambar, sehingga peserta didik paham terlebih dahulu unsur-unsur seni rupa, apa saja yang harus diperhatikan saat akan belajar.

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa. Peneliti menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik,

memeriksa kerapihan pakaian dan posisi tempat duduk disesuaikan.

Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran.

- b. Belajar peserta didik. Peneliti bertanya kepada peserta didik arti menggambar. Lalu peneliti menjelaskan arti menggambar dengan menggunakan bahasa yang bisa ditangkap oleh peserta didik dan menjelaskan beberapa unsur seni rupa. Peneliti bertanya kepada peserta didik arti dari beberapa unsur seni rupa yang mereka ketahui. Dan menjelaskan kembali dengan detail. lalu peneliti meminta peserta didik menggambar sesuai dengan yang mereka inginkan.
- c. Penutup. Peneliti membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar peserta didik lebih giat belajar dan menutup dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

### 3. Tahap 3: *Observasi (observing)*

Pada tahap ini akan dilakukan tes setelah proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Pada tahap ini, akan dilakukan pada siklus 1 pertemuan ke 2.

#### 4. Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi, sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Yang akan dibahas pada siklus 1 pertemuan ke 2.

### **Siklus 1 Pertemuan ke 2**

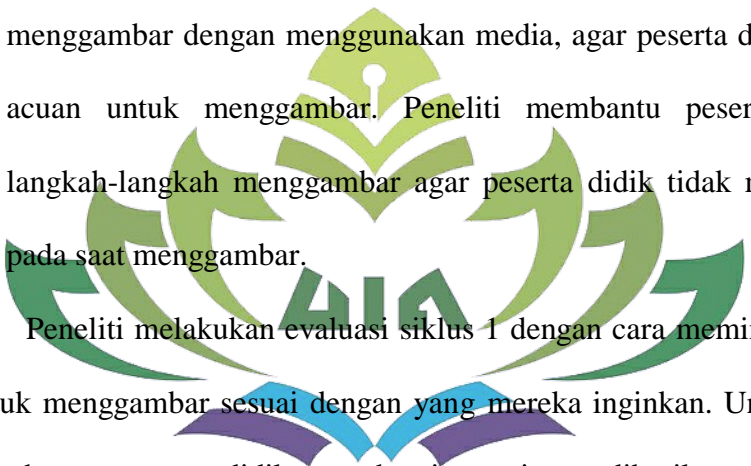
#### 1. Tahap 1: perencanaan tindakan (*planning*)

Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan salah satu benda yang bisa dijadikan media untuk mempermudah proses belajar mengajar. Benda tersebut berbentuk kubus, sehingga mudah untuk dijadikan acuan untuk menggambar, dan juga kubus sudah dipelajari sebelumnya pada matapelajaran matematika. Sehingga anak-anak tidak merasa kesulitan untuk menggambar kubus.
- b. Membuat instrumen aktivitas belajar peserta didik dan catatan lapangan (temuan selama belajar yang kurang pas).

#### 2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan menagajak peserta didik untuk membuang sampah yang ada disekitar tempat belajar. Tahap ini dilakukan peneliti hari Kamis tanggal 1 november 2018.

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan membaca doa. Peneliti mengisi lembar kehadiran peserta didik, memeriksa kerapian pakaian dan posisi tempat duduk di sesuaikan. Peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan sebagai media untuk menggambar. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Belajar peserta didik. Peneliti mengulas kembali mengenai materi menanggapi penjelasan narasumber. Peneliti meminta peserta didik untuk menggambar dengan menggunakan media, agar peserta didik mempunyai acuan untuk menggambar. Peneliti membantu peserta didik untuk langkah-langkah menggambar agar peserta didik tidak merasa kesulitan pada saat menggambar.  


Peneliti melakukan evaluasi siklus 1 dengan cara meminta peserta didik untuk menggambar sesuai dengan yang mereka inginkan. Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang diberikan.
- c. Penutup. Peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran, dan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar semua peserta didik lebih giat belajar dan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

Pada siklus ini, peneliti melihat peserta didik sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dan bisa dikatakan semua peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran menggambar.

### 3. Tahap 3: Observasi (*Observing*)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan peserta didik/guru, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang telah disampaikan, maka pada pertemuan ke dua ini dilakukan evaluasi. Sehingga peneliti memiliki acuan yang baik dan maksimal untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil pertemuan pada siklus 1 dikemukakan sebagai berikut:

**Tabel.11**  
**Hasil siklus 1 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung**

| No | Nama                   | Hasil Tes Siklus I | Keterangan |
|----|------------------------|--------------------|------------|
| 1  | Adelia                 | 81                 | Baik       |
| 2  | Aditya Pratama         | 67                 | Cukup      |
| 3  | Ahmad Delfian          | 76                 | Baik       |
| 4  | Ahmad Rozaq            | 76                 | Baik       |
| 5  | Bima Pratama           | 62                 | Cukup      |
| 6  | Hazirah Rif'ah         | 81                 | Baik       |
| 7  | Kiara Jasmine Naura    | 67                 | Cukup      |
| 8  | M.Zaki Al Ghafiqi      | 62                 | Cukup      |
| 9  | Maharani Kharisma Devi | 76                 | Baik       |
| 10 | Maulana Maliq Ibrahim  | 71                 | Cukup      |

| No                  | Nama                 | Hasil Tes Siklus I | Keterangan    |
|---------------------|----------------------|--------------------|---------------|
| 11                  | Putri Fatimah Azarah | 86                 | Baik sekali   |
| 12                  | Raihan Dwi Pangestu  | 67                 | Cukup         |
| 13                  | Renzy Dwi Putra      | 67                 | Cukup         |
| 14                  | Rhegi Galih Saputra  | 19                 | Sangat kurang |
| 15                  | Rizky Ananda         | -                  | Sangat kurang |
| 16                  | Safira Njawar Rohma  | 81                 | Baik          |
| 17                  | Sevira Nur Habibah   | 76                 | Baik          |
| 18                  | Thomas Almer Safaras | 19                 | Sangat kurang |
| 19                  | Tyas Shavira         | 71                 | Cukup         |
| 20                  | Viyanti Marshly      | 62                 | Cukup         |
| 21                  | Wisnu Prasetya       | 38                 | Sangat kurang |
| <b>Jumlah</b>       |                      | <b>1305</b>        |               |
| <b>Rata-rata</b>    |                      | <b>62</b>          |               |
| <b>Tuntas</b>       |                      |                    | <b>38,09%</b> |
| <b>Tidak tuntas</b> |                      |                    | <b>61,90%</b> |

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahawa nilai rata-rata peserta didik pada siklus 1 sebesar 62. Dari 21 peserta didik yang diberikan tes, sebanyak 8 peserta didik (38.09%) yang baru mencapai peningkatan kreatifitas, dan 13 peserta didik (61.90%) belum meningkat. Kondisi ini, belum cukup menunjukkan peningkatan nilai peserta didik. Kemampuan peserta didik masih rendah, karena belum mencapai KKM. Dengan demikian

pada siklus 1 belum bisa dikatakan meningkat dan dilanjutkan pada siklus ke 2.

#### 4. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Saat pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan menggunakan media diketahui bahwa peserta didik sudah mulai menunjukkan sikap-sikap yang mandiri seperti: konsentrasi dengan tugas yang diberikan, tetapi masih ada peserta didik yang kurang respon dengan kegiatan pembelajaran dan peserta didik masih banyak yang tidak peduli yang menyebabkan suasana belajar menjadi kurang kondusif dan berpengaruh terhadap nilai peserta didik. Ada beberapa tindakan pada siklus 1 yang perlu disempurnakan pada siklus 2, peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP meskipun belum sempurna dan masih perlu perbaikan. Peneliti berusaha lebih baik dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Dari beberapa indikator kreatifitas menggambar peserta didik, dan sesuai data observasi yang peneliti temukan. Peserta didik masih rendah pada indikator proporsi dan komposisi. Pada indikator proporsi hal ini disebabkan karena peserta didik kurang teliti dalam menggambar sehingga bentuk dan ukuran antara bagian yang satu dengan yang lain terkesan janggal. kemudian indikator komposisi yang kurang teliti karena peserta didik masih menggambar masih sesuai dengan keinginannya jadi gambar yang dihasilkan



peserta didik blom menghasilkan kesan seimbang, menyatu, berima, dan selaras.

## 2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian pada Siklus 2

Dalam penerapan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 6 november 2018 dan 8 november dengan dua kali pertemuan.

### Siklus 2 pertemuan pertama

#### 1. Tahap 1: Perencanaan Tindakan (*planning*)

Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan salah satu benda yang bisa dijadikan media untuk mempermudah proses belajar mengajar. Benda tersebut adalah gelas yang diletakan di atas piring, sehingga mudah untuk dijadikan acuan untuk menggambar.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan sebagai acuan membantu pembelajaran menggambar.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan kamera untuk dokumentasi.

#### 2. Tahap 2: Pelaksanaan (*acting*)

Pelaku tindakan mengajar pada penelitian ini adalah peneliti sebagai pelaksana tindakan pada siklus 2, yang mana pertemuan ini sebanyak 2 kali tatap muka. Penerapan media gelas di atas piring. Seluruh pertemuan awal yang peneliti lakukan sesuai dengan jadwal pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap ini dilakukan oleh pada hari senin tanggal, 06 November 2018.

Adapun tahapan pelaksana media dengan sub pokok bahasan:

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa. Peneliti menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, memeriksa kerapian pakaian dan posisi tempat duduk disesuaikan. . Peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan sebagai media untuk menggambar (gambar bentuk). Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Belajar peserta didik. Peneliti menjelaskan materi gambar bentuk kembali. Lalu guru menjelaskan unsur-unsur gambar bentuk dengan menuliskan unsur-unsur gambar bentuk tersebut dipapan tulis. Lalu peneliti menjelaskan satu persatu unsur-unsur tersebut dengan menggunakan contoh media yang telah disediakan yaitu gelas. Tujuannya agar peserta lebih mudah menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Setelah menjelaskan materi peneliti mengajak peserta didik untuk menggambar

gelas tersebut. Agar peserta didik paham dengan yang dimaksud gambar bentuk.

- c. Penutup. Peneliti membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar peserta didik lebih giat belajar dan menutup dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

### 3. Tahap 3: *Observasi (observing)*

Pada tahap ini akan dilakukan tes setelah proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Pada tahap ini, akan dilakukan pada siklus 2 pertemuan ke 2.

### 4. Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi, sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Yang akan dibahas pada siklus 2 pertemuan ke 2.

## **Siklus 2 Pertemuan Kedua**

### 1. Tahap 1: perencanaan tindakan (*planning*)

Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran pembelajaran *papercraft*.
- b. Membuat instrumen aktivitas belajar peserta didik dan catatan lapangan (temuan selama belajar yang kurang pas).

## 2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan mengajak peserta didik untuk membuang sampah yang ada disekitar tempat belajar. Tahap ini dilakukan peneliti pada hari kamis tanggal 8 november 2018. adapun tahapan pelaksana peneliti menyiapkan tema untuk diamati oleh peserta didik yaitu media pembelajaran *papercraft* yang akan dijadikan acuan pembelajaran.

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan membaca doa. Peneliti mengisi lembar kehadiran peserta didik, memeriksa kerapihan pakaian dan posisi tempat duduk disesuaikan. . Peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan sebagai media untuk menggambar. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Belajar peserta didik. Peneliti mengulas kembali mengenai materi menggambar bentuk, lalu peneliti mengajak peserta didik menggambar pembelajaran *papercraft*, kemudian peserta didik diminta untuk mengikuti langkah menggambar peneliti dipapan tulis. pada saat itu peserta mengamati dan mengikuti dengan teliti.

Peneliti melakukan evaluasi siklus 2 mengenai hasil pengamatan yang peserta didik lakukan. Hal ini dilakukan pendidik guna untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami menggambar yang diberikan.

c. Penutup. Peneliti meminta peserta didik untuk membacakan hasil pengamatan dan mengevaluasi hasil pembelajaran, dan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar semua peserta didik lebih giat belajar dan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

Pada siklus ini, peneliti melihat peserta didik sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dan bisa dikatakan semua peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft*.

### 3. Tahap 3: observasi (*Observing*)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan peserta didik/guru, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang telah disampaikan, maka pada pertemuan ke dua ini dilakukan evaluasi. Sehingga peneliti memiliki acuan yang baik dan maksimal untuk meningkatkan kreatifitas menggambar peserta didik. Hasil pertemuan pada siklus 2 dikemukakan sebagai berikut:

**Tabel.12**  
**Hasil siklus 2 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarama Bandar Lampung**

| No | Nama                   | Hasil Tes Siklus 2 | Keterangan    |
|----|------------------------|--------------------|---------------|
| 1  | Adelia                 | 81                 | baik          |
| 2  | Aditya Pratama         | 81                 | baik          |
| 3  | Ahmad Delfian          | 81                 | baik          |
| 4  | Ahmad Rozaq            | 86                 | Baik sekali   |
| 5  | Bima Pratama           | 81                 | Baik          |
| 6  | Hazirah Rif'ah         | 81                 | Baik          |
| 7  | Kiara Jasmine Naura    | 86                 | Baik sekali   |
| 8  | M.Zaki Al Ghafiqi      | 71                 | Cukup         |
| 9  | Maharani Kharisma Devi | 86                 | Baik sekali   |
| 10 | Maulana Maliq Ibrahim  | 81                 | baik          |
| 11 | Putri Fatimah Azarah   | 86                 | Baik sekali   |
| 12 | Raihan Dwi Pangestu    | 81                 | Baik          |
| 13 | Renzy Dwi Putra        | 71                 | Cukup         |
| 14 | Rhegi Galih Saputra    | 19                 | Sangat kurang |
| 15 | Rizky Ananda           | 71                 | Cukup         |
| 16 | Safira Njavar Rohma    | 86                 | Baik sekali   |
| 17 | Sevira Nur Habibah     | 81                 | Baik          |
| 18 | Thomas Almer Safaras   | 19                 | Sangat kurang |
| 19 | Tyas Shavira           | 81                 | Baik          |
| 20 | Viyanti Marshly        | 81                 | baik          |
| 21 | Wisnu Prasetya         | 19                 | Sangat kurang |

| No                  | Nama | Hasil Tes Siklus<br>2 | Keterangan    |
|---------------------|------|-----------------------|---------------|
| <b>Jumlah</b>       |      | <b>1606</b>           |               |
| <b>Rata-rata</b>    |      | <b>76</b>             |               |
| <b>Tuntas</b>       |      |                       | <b>71,42%</b> |
| <b>Tidak tuntas</b> |      |                       | <b>28,57%</b> |

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada siklus 2 sebesar 76. Rata-rata tersebut sudah memenuhi KKM, tetapi masih ada 6 peserta didik yang belum tuntas. Dari 21 peserta didik yang diberikan tes, sebanyak 15 yang telah mencapai KKM dan mengalami peningkatan, sedangkan 6 peserta didik belum meningkat dan belum mencapai KKM. Kondisi tersebut, belum cukup menunjukkan peningkatan kreatifitas menggambar peserta didik. Jadi pada siklus 2 terdapat beberapa peningkatan yaitu bertambahnya jumlah ketuntasan dibandingkan dengan siklus 1. Dengan demikian siklus 2 lebih meingkat dibandingkan siklus 1. Dengan demikian pada siklus 2 akan dilanjutkan ke siklus 3, dengan tujuan untuk meningkatkan nilai kreatifitas menggambar peserta didik.

#### 4. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Saat pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft*, diketahui bahwa peserta didik sudah mulai menunjukkan sikap-sikap yang mandiri seperti: konsentrasi dengan tugas yang diberikan, sudah mulai merespon tugas yang diberikan pendidik dan



dikerjakan dengan baik. Ada beberapa tindakan pada siklus 2 yang perlu disempurnakan pada siklus 3, peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP meskipun belum sempurna dan masih perlu perbaikan. Peneliti berusaha lebih baik dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dari 4 indikator kreatifitas menggambar pada siklus 2, yang peneliti temukan ada satu indikator yang masih perlu ditingkatkan yaitu proporsi, karena peserta didik menggambar masih belum teliti bahkan terburu-buru ingin cepat selesai. Hal ini membuat gambar yang dibuat oleh peserta didik masih belum ukurannya. Maka dari itu pendidik berusaha untuk meningkatkan indikator proporsi agar isi bacaan yang akan disampaikan oleh peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.

### **3. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian Pada Siklus 3**

Dalam penerapan siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 13 november 2018 dan 15 november 2018. Dengan dua kali pertemuan :

#### **Siklus 3 pertemuan pertama**

##### **1. Tahap 1: Perencanaan Tindakan (*planning*)**

Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus 3 adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft* .
- 2) Membuat lembar kerja peserta didik untuk didiskusikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan.

- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan kamera untuk dokumentasi.

## 2. Tahap 2: Pelaksanaan (*acting*)

Pelaku tindakan mengajar pada penelitian ini adalah peneliti sebagai pelaksana tindakan pada siklus 3, yang mana pertemuan ini sebanyak 2 kali tatap muka. Penerapan media Papercraft sebagai acuan untuk menggambar. Seluruh pertemuan awal yang peneliti lakukan sesuai dengan jadwal pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) kelas IV. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap ini dilakukan oleh pada hari selasa tanggal, 13 September 2018.

Adapun tahapan pelaksana media pembelajaran *Papercraft*:

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa. Peneliti menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, memeriksa kerapihan pakaian dan posisi tempat duduk disesuaikan. . Peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan sebagai media untuk menggambar. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian pendidik menanyakan tentang materi yang telah dipelajari, sebagai apersepsi sebelum pembelajaran dimulai.

- b. Belajar peserta didik. Peneliti Membagikan kertas yang berisikan materi dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan. Setelah dibagikan guru menjelaskan kembali materi tersebut bersama dengan peserta didik. Dan peneliti melakukan Tanya jawab kepada peserta didik. Dengan tujuan agar peserta didik selalu ingat tentang materi yang telah disampaikan oleh peneliti. Dan peneliti juga dapat menilai sejauh mana daya ingat peserta didik tentang materi yang telah disampaikan sebelumnya.
- c. Penutup. Peneliti membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar peserta didik lebih giat belajar dan menutup dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

3. Tahap 3: *Observasi (observing)*

Pada tahap ini akan dilakukan tes setelah proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Pada tahap ini, akan dilakukan pada siklus 3 pertemuan ke 2.

4. Tahap 4: *Refleksi (reflecting)*

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi, sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Yang akan dibahas pada siklus 3 pertemuan ke 2.

### Siklus 3 Pertemuan kedua

#### 1. Tahap 1: perencanaan tindakan (*planning*)

Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus 3 adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media pembelajaran *Papercraft*.
- b. Membuat instrumen aktivitas belajar peserta didik dan catatan lapangan (temuan selama belajar yang kurang pas).

#### 2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan menagajak peserta didik untuk membuang sampah yang ada disekitar tempat belajar. Tahap ini dilakukan peneliti pada hari kamis tanggal 15 november. Adapun tahapan pelaksanaan model teks bacaan membaca puisi.

- a. Presentasi kelas. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam dan membaca doa. Peneliti mengisi lembar kehadiran peserta didik, memeriksa kerapihan pakaian dan posisi tempat duduk di sesuaikan. . Peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan sebagai media untuk menggambar. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Belajar peserta didik. Peneliti mengulas kembali mengenai gambar bentuk. Peneliti meminta peserta didik untuuk menggambar dengan acuan

media pembelajaran *papercraft*. Secara teliti agar hasil gambar pun terlihat sempurna.

- c. Penutup. Peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran, dan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan semangat agar semua peserta didik lebih giat belajar dan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

Pada siklus ini, peneliti melihat peserta didik sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dan bisa dikatakan semua peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *papercraft*.

### 3. Tahap observasi (*observing*)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan peserta didik/pendidik, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang telah disampaikan, maka pada pertemuan ke dua ini dilakukan evaluasi. Sehingga peneliti memiliki acuan yang baik dan maksimal untuk meningkatkan kreatifitas menggambar. Hasil pertemuan pada siklus 3 dikemukakan sebagai berikut:

**Tabel.13**  
**Hasil siklus 3 Kelas IV SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung**

| No | Nama                   | Hasil Tes Siklus 3 | Keterangan  |
|----|------------------------|--------------------|-------------|
| 1  | Adelia                 | 86                 | Baik sekali |
| 2  | Aditya Pratama         | 86                 | Baik sekali |
| 3  | Ahmad Delfian          | 86                 | Baik sekali |
| 4  | Ahmad Rozaq            | 86                 | Baik sekali |
| 5  | Bima Pratama           | 86                 | Baik sekali |
| 6  | Hazirah Rif'ah         | 86                 | Baik sekali |
| 7  | Kiara Jasmine Naura    | 86                 | Baik sekali |
| 8  | M.Zaki Al Ghafiqi      | 86                 | Baik sekali |
| 9  | Maharani Kharisma Devi | 86                 | Baik sekali |
| 10 | Maulana Maliq Ibrahim  | 86                 | Baik sekali |
| 11 | Putri Fatimah Azarah   | 90                 | Baik sekali |
| 12 | Raihan Dwi Pangestu    | 86                 | Baik sekali |
| 13 | Renzy Dwi Putra        | 86                 | Baik sekali |
| 14 | Rhegi Galih Saputra    | 71                 | Cukup       |
| 15 | Rizky Ananda           | 71                 | Cukup       |
| 16 | Safira Njawar Rohma    | 86                 | Baik sekali |
| 17 | Sevira Nur Habibah     | 86                 | Baik sekali |
| 18 | Thomas Almer Safaras   | 71                 | Cukup       |
| 19 | Tyas Shavira           | 86                 | Baik sekali |
| 20 | Viyanti Marshly        | 86                 | Baik sekali |
| 21 | Wisnu Prasetya         | 86                 | Baik sekali |

| No                  | Nama | Hasil Tes Siklus<br>3 | Keterangan    |
|---------------------|------|-----------------------|---------------|
| <b>Jumlah</b>       |      | <b>1765</b>           |               |
| <b>Rata-rata</b>    |      | <b>84</b>             |               |
| <b>Tuntas</b>       |      |                       | <b>85,71%</b> |
| <b>Tidak tuntas</b> |      |                       | <b>14,28%</b> |

Berdasarkan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahawa nilai rata-rata peserta didik pada siklus 3 sebesar 84. Rata-rata tersebut sudah memenuhi syarat ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu 75. Dari 22 peserta didik yang diberikan tes, sebanyak 18 peserta didik telah mencapai KKM, walaupun ada 3 peserta didik yang belum tuntas. Namun kondisi ini sudah menunjukkan peningkatan kreatifitas menggambar peserta didik. Jadi di siklus ini bertambah 3 peserta didik yang mengalami peningkatan dibandingkan dari siklus 2. Dengan demikian siklus 3 lebih meningkat dibandingkan siklus 2.

#### 4. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Saat pembelajaran seni budaya dan prakarya yang menggunakan media pembelajaran *Papercraft*, diketahui bahwa peserta didik sudah mulai menunjukkan sikap-sikap yang mandiri seperti: konsentrasi dengan tugas yang diberikan peserta didik juga sudah mulai antusias dan respon terhadap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Ada beberapa tindakan pada siklus 3 peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP. Peneliti



berusaha lebih baik dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan 4 aspek kreatifitas menggambar terutama indikator proporsi karena jika menggambar terburu-buru, tidak teliti, maka hasilnya pun tidak sempurna yang kita inginkan. Agar hasilnya sempurna maka peserta didik harus paham 4 indikator kreatifitas menggambar tersebut dan menggunakan 4 indikator tersebut pada saat menggambar terutama pada gambar bentuk.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dapat dikemukakan hasil penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papercraft dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 2 Bandar Lampung. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil kreatifitas menggambar peserta didik pada siklus 1, yang meningkat pada siklus 2 dan siklus 3. Pada siklus 1 rata-rata yang dihasilkan ialah 62 dengan rincian 8 peserta didik atau 38.03% peserta didik yang baik dan baik sekali dalam menggambar dan 13 peserta didik atau 61.90% yang masuk kategori cukup dalam mencapai ketuntasan kreatifitas menggambar.

Kemudian dilanjutkan ke siklus 2, dengan hasil cukup memuaskan dengan rata-rata 76. Dengan rincian 15 peserta didik atau 71.42% mencapai tingkat baik dan baik sekali dan 6 peserta didik atau 28.57% belum mencapai peningkatan

kreatifitas menggambar. Karena masih ada 6 peserta didik yang belum tuntas, maka peneliti mencoba untuk melanjutkan penelitian ke tahap siklus 3.

Setelah melaksanakan tahap di siklus 3 dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan karena rata-rata nilai 84. Dengan rincian 18 peserta didik atau 85.71% mencapai ketuntasan kreatifitas menggambar, tetapi masih ada 3 peserta didik atau 14,28% yang belum mencapai peningkatan kreatifitas menggambar. Karena sudah mencapai target penelitian berhenti di siklus 3.

Dari beberapa indikator keterampilan berbicara dan berdasarkan hasil penelitian dari siklus 1 sampai siklus 3 yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa indikator yang menyebabkan rendahnya kreatifitas menggambar yaitu proporsi dan komposisi. Karena pada saat menggambar peserta didik kurang teliti, bahkan sebagian peserta didik terburu-buru itu yang menyebabkan rendahnya indikator proporsi dan komposisi.

Berbagai kendala dan kelemahan yang terjadi pada siklus 1 seperti pembelajaran penerapan media pembelajaran *papercraft* yang semula kurang maksimal, karena peserta didik yang kurang merespon, kurang konsentrasi, belum menjalankan dengan sempurna tugas yang diberikan oleh peneliti dan pembelajaran kurang kondusif. Kemudian di siklus 2 dan 3 mengalami peningkatan yaitu peserta didik mulai mematuhi tugas yang diberikan peneliti, lebih mandiri menggambar, merespon dengan baik kegiatan pembelajaran menggambar dan merasa tertarik dengan pembelajaran media dengan adanya media pembelajaran *papercraft* yang digunakan sebagai acuan untuk

menggambar, demikian di siklus 2 dan 3 mengalami perubahan yang baik sehingga dengan meningkatkan kreatifitas menggambar peserta didik.

#### 1. Refleksi siklus

- a. Di setiap siklus peneliti belajar dari pengalaman yang terjadi untuk menunjukkan perubahan pada siklus berikutnya, agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.
- b. Pada setiap siklus dengan menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran *papercraft* , diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan sikap-sikap yang mandiri seperti: konsentrasi dengan tugas yang diberikan, merespon pembelajaran dan tugas yang diberikan dan sebagian besar peserta didik cukup menunjukkan sikap peduli sehingga suasana belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Penerapan media pembelajaran *papercraft* yang diterapkan pendidik menunjukkan tereraturan tahapan dan sistematis sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih terarah sehingga menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d. Adanya peningkatan dalam penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya, dengan peningkatan kreatifitas menggambar pada siklus 2 yakni dengan rincian 15 peserta didik atau 71,42%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai peningkatan 6 peserta didik atau 28,57%. Dengan demikian terjadi

peningkatan dari siklus 1 dengan rata-rata 76. Dan mengalami peningkatan yang sangat baik pada siklus 3 dengan rincian, 18 peserta didik atau 85,71% mencapai peningkatan kreatifitas menggambar, sedangkan 3 peserta didik atau 14,28% belum mencapai peningkatan. Dengan demikian mengalami peningkatan dari siklus 2 dengan rata-rata 84, dan telah mencapai peningkatan yang sangat baik, maka tindakan penelitian berakhir di siklus 3.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *papercraft* dalam meningkatkan kreatifitas menggambar seni budaya Dan prakarya di SD Negeri 2 Bandar Lampung.

Peningkatan hasil belajar seni budaya Dan prakarya yang diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran *Papercraft* dibuktikan dengan peningkatan kreatifitas menggambar pada siklus dengan 1 rata-rata 62 dengan rincian 8 atau 38.09% peserta didik yang tuntas atau telah mencapai peningkatan dan 13 peserta didik atau 61.90% yang tidak tuntas dan belum mencapai ketuntasan kreatifitas peserta didik.

Hasil pada siklus 2 yakni dengan rata-rata 76, dengan rincian 15 peserta didik atau 71.42% yang telah mencapai peningkatan kreatifitas menggambar dan 6 peserta didik atau 28.57% belum mencapai ketuntasan kreatifitas menggambar. Hasil siklus 3 yakni dengan rata-rata 84, dengan rincian 18 peserta didik atau 85.71% yang telah mencapai peningkatan kreatifitas menggambar dan 3 peserta didik atau 14.28% belum mencapai ketuntasan kreatifitas menggambar. Pada siklus 3 mengalami peningkatan yang baik maka penelitian berakhir pada siklus 3.

## B. Saran-saran

Saran-saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak, baik pihak peserta didik, pendidik, maupun pihak sekolah, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Saran bagi Peserta Didik

Disarankan kepada peserta didik agar dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya yang menggunakan media pembelajaran *papercraft* dapat lebih paham dan tertarik sebab dengan media ini peserta didik akan lebih mudah mengingat materi dan mudah mengaplikasikannya.

### 2. Saran bagi Pendidik

Disarankan bagi pendidik dapat menerapkan media pembelajaran *papercraft* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya sebab penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *papercraft* dapat meningkatkan kreatifitas menggambar dan hasil belajar. Akan tetapi, penerapannya dalam proses pembelajaran harus dilakukan dengan maksimal dan teratur. Oleh karena itu, dalam penerapannya pendidik harus benar-benar mengkondisikan peserta didik dengan baik dan terencana sehingga penerapan media pembelajaran *papercraft* benar-benar tercapai.

### 3. Saran bagi Pihak Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah dalam hal ini adalah kepala sekolah dan para wakilnya, agar dapat memberikan evaluasi secara bertahap kepada proses pembelajaran seni budaya dan prakarya yang dilakukan oleh pendidik. Evaluasi akan dijadikan pijakan perbaikan dalam pembelajaran berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.J.Soehardjo. *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia, 2015.
- A.J.Sohardjo. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. Malang: Bayumedia, 2015.
- Abdul Kadir. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar, *Jurnal Al-Ta'dib Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendar*., Volume 8 Nomer 2, Juli-Desember 2015.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Ani Widayati. *Penelitian Tindakan Kelas (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia)*, Volume VI Nomer 1.
- Ardipal. *Jurnal Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal Bagi Peserta Didik di Masa Depan*, Jurnal Bahasa dan Seni. Volume 11 Nomer 1.
- Benidiktus Dan Jeinne. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: Suka-Press, 2014.
- Citra Safitri Anwar. *Jurnal Konsep Bentuk Pada Bangunan Pelatihan Papercraft* , jurnal Teknik Pomits, Volume 2 Nomer 2 , 2013.
- Deddy Irawan. *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media, 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta: Darul Sunnah, 2012.
- Dian Tartika. Wawancara dengan Penulis. SDN 2 Sukarame Bandar Lampung, 2 Februari 2018.
- Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Hartini seri putri, dkk. *Jurnal Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya*, Premiere Educandum, Volume 5 Nomer 1, 2015.



- Hasan Sastra Negara. *Jurnal Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 1 Nomer 2, 2014.
- Idam Ragil Widiyanto. *Penggunaan Media Danbo Papercraft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana*, Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Volume 3 Nomer 8, 2015.
- Irnawati. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Diskusi Pada Materi Kebebasan Berorganisasi Dalam pembelajaran Pkn, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 2 nomer 9, 2013.
- Ismail Suardi Wekke dan Ridha Windi Astuti. *Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Volume 01 Nomer 1, 2017.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Grafindo Pesada, 2016.
- Lia mareza. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, jurnal Scholaria Volume 7 Nomer 1, 2017.
- Muhammad Fatchul Mubarak Febrianto, dkk. *Penerapan Media Dalam Bentuk Pop Up Book Pada Pembelajaran Unsur Seni Rupa Untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomer 3, 2014.
- N. Sugiartawan, dkk. *Jurnal Perubahan Pola Sikap Meniru dan Apresiasi Karya Seni Melalui Pengembangan Daya Cipta Berbasis Pengolahan Barang Bekas Dengan Teknik Kolase*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4, 2014.
- Pengertian Papercraft (on-line), tersedia di <https://www.google.com/search?q=sejarah+papercraft+dan+fungsi+papercraft%27&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b> diakses pada 1 Maret 2018.
- Pengertian papercraft, (On-line), tersedia di <https://www.google.com/search?q=buku+tentang+paper+craft&ie=utf-8&oe=utf-8> diakses. 26 Januari 2018.

- Reka Miswanto. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Dalam Perspektif Kurikulum Humanistik*, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 2 Nomer 2, 2015.
- Renny Maryati. *Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo*, Jurnal Unesa. Volume 4 Nomer 1, 2017.
- Rukaesih, Maolani. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sefmiwati. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Volume 1 Nomer 1.
- Subandi. *Pengembangan Kurikulum 2013*, Terampil Jurnal Pendidik dan Pembelajaran Dasar, Volume 1 Nomer 1, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukring. *Jurnal Pendidikan Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* ISSN: 2301-7562, Volume 01 Nomer 1, 2016.
- Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", Ilmiah Pembelajaran, Vol. 4 No 1.
- Suwardan Denim. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.
- Wahyuni. *Kerajinan Tangan Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar*. Surabaya: Global Book, 2018.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Yesi Budiarti, "Pengembangan Kemampuan Kreatifitas Dalam Pembelajaran IPS", Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP. Volume 3 Nomer 1, 2015